AMIGA NEWS

Amiga NEWS

& Vidéo Numérique

ISSN 1164-1746

AMIGA - PRE\BOX - BeOS
PIOS - DRACO - pOS

L 9427 - 113 - 39,00 F

Révélation à Londres : la fin de l'attente

OS 4.0

AMIGA Génération 2

OS 5.0

Au bout de la route...

Traversée du désert

Impossible si nous ne sommes pas 2500 !

Juin 1998 n°113 Suisse 12FS, Belgique 250FB, Canada 8.50$

AMIGA NEWS
Amiga NEWS & Vidéo Numérique
ISSN 1164-1746
AMIGA - PRE\BOX - BeOS
PIOS - DRACO - pOS

AVERTISSEMENT

A partir de septembre, *AmigaNews* sera disponible seulement par abonnement, et ne sera plus en kiosque. D'ici là, pour assurer la survie du journal, il va falloir que les lecteurs s'abonnent.

Il suffit d'environ 2500 abonnements pour pouvoir continuer. En cas d'insuffisance d'abonnements, le journal s'arrêtera avec le numéro de juillet-août et tous les abonnements, y compris ceux des abonnés actuels, seront remboursés.

Pour nous permettre de vous informer de la situation dans le numéro de Juillet-Août, veuillez nous envoyer vos abonnements avant le 10 juin.

Pour récapituler:

Bonne nouvelle:

A partir de septembre, tout le monde payera son AmigaNews 32.77F au lieu de 39F.

Bonne nouvelle:

A partir de septembre, tout le monde lira les petites annonces en même temps (et aura le droit d'en passer gratuitement).

Bonne nouvelle:

Nous introduisons un abonnement de six numéros au prix de 196F.

Bonne nouvelle:

Si au 10 juin nous n'avons pas reçu suffisamment d'abonnements, votre chèque sera détruit, et les abonnés actuels recevront le remboursement de la partie non-écoulée de leurs abonnements.

Un mot de plus:

Mauvaise nouvelle:

Il va falloir que vous fassiez un petit effort pour nous envoyer (par FAX, courrier, téléphone ou courrier électronique) vos coordonnées et/ou votre paiement. Faites-le MAINTENANT. Votre chèque ou carte bancaire ne sera pas débité avant fin juin, et seulement à condition que le journal continue.

Nous tenons à saluer ici le magnifique travail de toute l'équipe, en grande partie bénévole, sans qui la production du journal serait impossible.

Comment s'abonner

Service standard:
Abonnement France de 11 numéros 360F, 6 numéros 196F
Tout autre pays, sauf Japon, 11 numéros 365F, 6 numéros 199F

Service rapide:
DOM 11 numéros 370F, 6 numéros 199F
TOM 11 numéros 450F, 6 numéros 245F
Autres pays: 495F, 6 numéros 270F

Le premier numéro de votre abonnement sera AmigaNews N°115 de Septembre. En attendant, continuez à acheter en kiosque !
Paiement en France par chèque (à l'ordre de NewsEdition ou AmigaNews), Carte Bancaire, ou mandat postal
Paiment à l'étranger par Carte Bancaire ou mandat postal. Les cheques BELGES sont acceptés (libeller NEWSEDITION)
Le paiement en SUISSE est également possible par CCP au prix de 100FS pour 11 numéros (ou 55F pour 6 numéros). Nous remercions Patrick Conconi pour son travail sans faille depuis de longues années pour assurer ce service. Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à A-News, CCP N°12-25868-1, 1203 Genève.
AmigaNews, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, France. Tél +33 (0)5 61 47 25 67, FAX +33 (0)5 61 47 25 6?, EMail anews@amiganews.com ou anews@club-internet.fr Site Web: www.amiganews.com

UN BULLETIN D'ABONNEMENT SE TROUVE PAGE 44

SOMMAIRE

Dernier avertissement solennel 2
L'attente est terminée 4
Le speech de J.Schindler 5
Entretien avec A.Havemose 8
Entretien avec Phase 5 9
Salon WOA Londres 10
News France, salon Bruxelles 11
News extra-hexagone 12
NAB 98 36
Tests Hardware
Pixel64 - 1ère rencontre 16
ProTV 18
BlizzardPPC 2ème rencontre 22
Topolino 24
Tests Soft & CD
Apache 20
Miami 3.0 30
Visual, gestion d'images 40
PanCanvas 56
Tornado 3D v1.5 58
TechnoDatabase 98 CD 59
DrawStudio 2.0 60
Spécial
Emulateurs sur Amiga (2 - Amstrad) 28
Sur-production d'Amiga ? 25
Installer un lecteur CD 32
AFS et cartouches SCSI 34
Série
Magellan au quotidien 26
Java 36
LightWave pratique 53
LightWave dans tous ses états 55
News Vidéo 37
Real 3D Workshop 50
Imagine 5.11 & 5.12 38
Domaine Public 46
Jeux 61
Les petites annonces 44
Courrier 42
Les clubs et l'abonnement 45

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication: Bruce Lepper

Secretaire-Comptable: Brigitte Cabrera

Ont participé à ce numéro:
Franck Anière, Alain Bourgery, Denis Bucher, Laurent Geslin, Pierre Girard, François Gutherz, Renaud Houdinet, Pascal Janin, Thierry Lamblot, Malika, Fabrice Mansat, Stéphane Pérolini, Véro Petit, Pixel Art, Jac Pourtant, Jean-Paul Pozzi, Nicolas Sallin, Georges Segel, Hans Toso, Eric Vannueten, Pascal Willano, Ben Yoris

COPYRIGHT ©NewsEdition 1998
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de Amiga International, Inc.
NewsEdition SARL est 100% indépendant de Amiga International, Inc.

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper
Flashage: Compo-Toulouse, tél 05-61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél (0)5-61 63 95 05, fax (0)5-61 99 05 32.
Tirage: 21000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v4.1*
Imprimerie Marco, 13 rue des Arcs St Cyprien, 31300 Toulouse

Editorial

Ce n'est pas compliqué: ABONNEZ-VOUS, ABONNEZ-VOUS, ABONNEZ-VOUS! Quelques jours après la mise en vente de ce numéro, nous allons décider si ce journal peut continuer d'exister après notre numéro de juillet-août. Il nous faut 2500 abonnés pour poursuivre, et, pour l'instant, nous sommes loin du compte. Alors, ne remettez pas cela à une date ultérieure, abonnez-vous MAINTENANT si vous voulez continuer à lire AmigaNews. Merci tout de même à ceux qui ont déjà répondu à notre appel du mois dernier.

Sauf en cas d' un soudain et convaincant regain d'intérêt suite aux annonces de Londres, notre prochain numéro sera le dernier en kiosque, en attendant des jours meilleurs . Ceux qui s'abonnent doivent quand même acheter le numéro d'été en kiosque, parce que les abonnements ne prendront pas effet avant septembre (pour simplifier notre tâche).

Nous vous proposons dorénavant un système de paiement par prélèvement bancaire trimestriel automatique. Cette nouvelle méthode est particulièrement intéressante, car vous avancez moins de 100F chaque fois et vous pouvez arrêter votre abonnement à tout instant en nous écrivant. Vous trouverez des formulaires à remplir dans ce journal.

Assez de business. Dégustez donc notre entretien avec Dr Allan Havemose, le nouveau "Mr Software" chez Amiga Inc, et que le rêve Amiga redémarre !

Enfin, Amiga Inc démarre son site web: www.amiga.com

NOTRE COUVERTURE a été réalisée par Jac Pourtant

INDEX DES ANNONCEURS

ACM PRODUCTION		PHOENIX	37
ADFI	64	PRAGMA	15
AMIGA CITY	13	SERELE	
APPLIMATIC	57	SLD	21
DELTA GRAPH'X	27	TURTLE BAY DIRECT	59
DUCHET	35	VOTRE SPECIALISTE	44
FDS	39		

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 05 61.40.74.74, Fax: 05 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

Amiga Inc annonce l'Amiga de l'an 2000

L'attente est terminée (à part 18 petits mois!)

Ecrit sur Amiga Classic par Bruce Lepper

Une nouvelle génération d'Amiga au prix de 3000F avec des performances graphiques cinq fois plus puissantes que les standards PC actuels, a été promise à l'expo World of Amiga à Londres par Jeff Schindler, Directeur général de Amiga Inc. Un investissement important a démarré, et une équipe de développement est en cours de création dans le Silicon Valley en Californie.

Deux choses restent mystérieuses: l'identité du processeur, et le "partenaire" qui fournira un noyau pour le nouveau AmigaOS.

Le prochain OS Amiga sera construit sur un noyau moderne qui permettra le multiprocessing et la protection mémoire. Cela sera peut-être le noyau système de BeOS, Java, ou Linux, par exemple, mais il va falloir patienter encore quelques semaines (environ 30 jours, d'après Jeff Schindler), avant l'annonce définitive de cette acquisition importante.

Un noyau OS "prêt à porter"

Une chose est certaine: le noyau ne sera pas celui de l'AmigaOS actuel, car Amiga Inc a décidé, pour gagner du temps, d'acheter un kernel "prêt à porter".

Le coeur du hardware sera un processeur révolutionnaire, capable de traiter 400 millions de pixels par seconde, comparé au PC s actuels qui font environ 30 millions/s. Schindler n'a pas pu dévoiler le nom de ce processeur et ne veut rien mettre en danger avant que tout soit signé. D'après nos sources, le retard inattendu dans la finalisation des ces accords est plutôt une conséquence de délais administratifs, les décisions et accords de principe datant déjà de quelques temps.

Les inconvénients

Ces nouvelles si longtemps attendues par les utilisateurs d'Amiga, sont néanmoins accompagnées de quelques inconvénients.

● D'abord, les délais. La nouvelle machine ne sera pas disponible avant 18 mois. En ajoutant les délais qui semblent inévitables quand il s'agit de développement informatique, on peut compter deux ans, c'est à dire début 2000!

● Le développement de l'Amiga OS actuel ne sera pas continué par Amiga Inc, à part peut-être la création de packages ponctuels rendant plus facile l'utilisation d'Internet, par exemple. Rien n'a encore été décidé à ce niveau. Le projet d'une version 3.5 de l'AmigaOS est définitivement arrêté. Cependant, Amiga Inc pourrait permettre à d'autres sociétés, en particulier Phase 5 et Haage & Partner, de sortir une nouvelle version de l'OS plus adaptée au processeur PowerPC (voir l'encadré à ce sujet).

● Le nouvel OS n'est pas compatible avec la famille des machines Amiga actuelles (qui sont renommées *Amiga Classic*), ni avec les logiciels actuels, sauf par émulation. Au salon de Cologne en novembre, Amiga Inc proposera une machine de développement, qui s'appellera Amiga Bridge (Amiga pont) et qui sera un PC (!) équipé de la première version (la "v4.0") du futur AmigaOS. Pour permettre l'utilisation de logiciels Amiga sur cette machine, l'OS4.0 intègrera un émulateur Amiga, sans doute UAE. Pour ceux qui ont besoin de compatibilité hardware avec l'Amiga Classic, Amiga Inc proposera une version de l'Inside Out, un Amiga sur une carte PCI qui est en cours de développement par Mick Tinker d'*Access Innovation*, (anciennement *Index)* .

Dr. Allan Havemose, nouveau directeur de technologie et développement Amiga

Un Amiga avec hardware dédié

Que les amigaïstes soit rassurés tout de suite: le futur Amiga ne sera pas un PC! Après une présentation à la presse qui prêtait plutôt à confusion et qui a soulevé plus de questions que de réponses, j'ai pu assis-

De gauche à droite: Petro T (Amiga International), Jim Collas (Gateway), Dr. Allan Havemose et Jeff Schindler (Amiga

ter à une conférence développeur confidentielle qui, elle, était TRES rassurante. J'ai vu la présentation du nouveau système par Dr Allan Havemose, le danois courtois et convaincant qui tient le projet Amiga G2 entre ses mains.

Cette réunion n'était pas public, maheureusement. Pourtant, les détails donnés par Dr Havemose sont essentiels pour une bonne compréhension de ce que prépare Amiga Inc, et le besoin de les communiquer aux amigaïstes est urgent. Son explication claire et relativement détaillée, plus que les généralités employées par Jeff Schindler, m'a donné espoir que ce projet se distingue des autres promesses, si nombreuses, que nous avons relatées dans ce journal depuis quelques années (pour un aperçu, voir notre entretien avec Dr.Havemose).

Les deux choses à retenir sont:

- le futur Amiga sur lequel Amiga Inc concentre toutes ses énergies, sera une machine avec un hardware custom aux performances époustouflantes jamais encore vu dans une machine familiale (et dans très peu de stations graphiques), et sur laquelle Windows pourrait tourner mais ne tournera pas. Elle ne sera pas basée sur la technologie x86, ni sur PowerPC.
- le Amiga OS v5.0 qui équipera cette machine sera directement inspiré des meilleurs qualités de l'AmigaOS. Il aura la capacité de devenir multi-plates-formes et d'être utilisé dans de nombreuses formes, du set-top box aux stations haut de gamme.

Protestation

La majorité des participants à la conférence de presse le vendredi matin, et à la présentation au public le soir, se sont évidemment posé la question: que devient l'Amiga actuel, les cartes PowerUP, les développeurs, les revendeurs, et les journaux dédiés Amiga, pendant l'attente d'un an et demi? Ces questions ont été posées avec insistance à Jeff Schindler et aussi à son nouveau patron, Jim Collas, qui est l'un des décideurs proches de Ted Waitt, PDG de Gateway, et qui était présent pour l'occasion.

Ces personnes n'ont pas eu l'oreille sourde, et ont pu entendre aussi les points de vue de Wolf Dietrich, dirigeant de Phase 5, Jurgen Haage de Haage & Partner, et Mick Tinker de Access, trois personnes spécialement concernées par le développement de l'Amiga sur processeur PowerPC, actuellement la seule solution d'accélération des Amiga existants.

Résultat, le dimanche Jeff Schindler a annoncé à la presse que Phase 5, Haag et d'autres développeurs, avec l'accord de Amiga Inc, avait l'intention de continuer le développement du système de l'Amiga Classic.

Amiga Inc proposera différentes interfaces selon les différents environnements où le système pourrait être utilisé. Voici un exemple parmi beaucoup d'autres à l'étude.

La présentation de Jeff Schindler

"Nous serons les leaders en 3D"

Voici les points principaux de l'adresse de Jeff Schindler, dirigeant d'Amiga Inc, à la presse.

C'est quoi, un Amiga ?

"Si nous avançons à petits pas en modernisant l'AmigaOS, nous allons finir avec des opportunités limitées. Alors, nous voulons prendre une vue plus large de l'Amiga.

- C'est une technologie impressionante.
- L'Amiga fournit la liberté de choix. Nous ne suivons pas la norme.
- L'Amiga est défini par les gens qui l'utilisent
- C'est une communauté mondiale
- Pour la plupart de ses utilisateurs, l'Amiga définit une façon de vivre. Ce n'est pas un simple passe-temps, ni un travail.

"Quand l'Amiga est sorti, il était en avance sur son temps, et nous voulons rétablir cette avance sur l'industrie. Nous voulons avoir des opportunités sans limite. Nous ne voulons pas dire, c'est un 1200, c'est un 4000, etc. Nous voulons diriger l'Amiga vers une architecture ouverte, qui fournira une base pour construire les rêves des différents utilisateurs."

Les buts de Schindler

Ses buts pour pouvoir rétablir l'Amiga comme un leader sont:

- - facilité d'utilisation
- prix abordable
- multimédia haute-performance. Beaucoup de processeurs actuels se concentrent sur les performances en integer et virgule flottante, mais Schindler croit que l'avenir aura davantage besoin de traitement de data multimédia. DVD et les connexions digitales sur Internet, demande de bonnes performances en multimédia.
- architecure ouverte. Il pense que ceci pourrait être l'un des plus grands atouts du futur Amiga. "Nous allons travailler avec énergie avec la communauté Amiga pour définir les standards du système, mais nous voulons que le système soit le plus ouvert possible pour permettre diverses implémentations."

I Il y a un point d'équilibre entre un PC, qui peut faire beaucoup de choses avec peu d'ergonomie, et un boîtier dédié qui n'exécute qu'une seule fonction, et qui le fait très bien, mais qu'on doit jéter après peu de temps.

- qu'on peut s'amuser avec les différents produits. C'est le facteur "fun" que l'on ne doit jamais oublier.

Un point clef est l'adaptation aux nouveaux standards de l'Internet, avec les bandes passantes importées. Il voit l'arrivée d'une explosion dans les sphères de DVD et MPEG2, télévision digitale, jeux...

"Nous voulons supporter plusieurs différentes plates-formes, boîtiers pour internet, machines de jeu, set-top boxes, ordinateurs à moins de $500, jusqu'aux TVPC, portables pour étudiants, tours pour multimédia, et des projecteurs digitaux." C'est le marché du "Digital Convergence", et pour le moment il n'y a pas de leader sur ce marché.

"Nous essayons de livrer cinq fois la puissance d'un Pentium MMX. La 3D est absolument vitale pour ce marché, et nous serons les leaders en 3D. La nouvelle architecture sera programmable et aura la capacité d'adopter différents standards digitaux, comme par exemple ADSL et les modems pour le câble."

En réponse aux questions, Schindler a révélé que le nouveau chip est en développement depuis environ un an. Ce sera "beaucoup plus puissant qu'un PowerPC, beaucoup plus flexible, et avec un prix beaucoup plus bas". En plus, c'est programmable, et capable d'émuler différents types de processeurs.

Digital Quoi?

Schindler a cité Carl Sassenrath, l'un des programmeurs du noyau Amiga, qui a été époustouflé quand il a vu cette technologie en simulation.

"Je ne l'aurais jamais cru si je ne l'avais pas vu avec mes propres yeux", dit Sassenrath. "Cette technologie sembre vraiment aller bien ensemble avec la philosophie Amiga, qui demande des performances élevées mais un prix bas. Ce sera amusant de voir encore une fois l'Amiga dominer tout ce qui existe..."

Après l'AmigaOS 4.0, continue Schindler, l'équipe Amiga travaillera pour arriver à son but, le "Digital Convergence", c'est à dire l'AmigaOS 5.0, basé sur une architecture ouverte et futuriste.

"Le hardware qui est prévu pour cela est encore en développement et nous ne l'avons pas encore en silicone.

"Nous discutons aussi avec d'autres leaders du monde des solutions hardware. S'ils peuvent proposer des réponses qui sont en accord avec nos cibles, nous sommes ouverts à l'idée de soutenir leurs solutions aussi avec AmigaOS, par exemple par le portage sur d'autre plates-formes hardware.

"Nous n'avons pas choisi une seule architecture pour toujours," dit-il. "Mais déjà, nous savons que nous avons un gagnant en préparation".

Comment y arriver

Un des facteurs importants pour Amiga Inc est de trouver des solutions pour la compatibilité avec la technologie Amiga existant, bien que ni l'AmigaOS 4.0 ni la 5.0 ne tourneront sur un Amiga "Classic", nouveau nom inventé par Amiga Inc pour décrire les Amiga d'aujourd'hui. (Ed: voir cependant l'annonce par Haag & Partner et Phase 5, soutenus par Amiga Inc, qui voudraient que le nouvel OS tourne sur une carte PowerPC pour Amiga).

"Nous voudrons toujours soutenir l'Amiga Classic. Ainsi, tout ce qui a été bâti jusque là, les milliers et milliers de logiciels, seront supportés dans l'avenir. Mais nous avons besoin d'atteindre un autre niveau. Il est important d'amputer l'Amiga classique, et de trouver un noyau qui sera la pierre angulaire du nouveau système.

"Nous avons besoin de mises à jour logiciel, conformes aux nouveaux standards de l'industrie, et des nouveau API's (interfaces pour programmeurs) que nous proposerons.

"Il est absolument vital que les développeurs et groupes d'utilisateurs suivent, parce que si nous partons dans des directions différentes, il sera impossible de remettre l'Amiga à la tête de l'industrie. Nous aimerions travailler avec les développeurs, pour voir comment ils peuvent commencer à diriger leurs entreprises vers l'avenir de l'Amiga. Les kits pour développeurs seront disponibles dès que possible, c'est à dire septembre (la date exacte dépend de la décision concernant le nouveau noyau du système).

AmigaOS v4.0

Amiga Inc proposera en novembre à Cologne, (et pour les développeurs un peu avant si tout va bien), un "Amiga OS 4.0" qui sera un système de développement pour l'OS 5 et tournera sur des PC. Ce système comportera déjà:

- nouveau noyau (non-Amiga)
- une nouvelle interface utilisateur Amiga, plus intuitive pour les utilisateurs, avec davantage de flexibilité pour les écrans TV et les moniteurs.

émulateur Amiga intégré dans l'OS (UAE?)

- localisation intégrée peu à peu, selon la demande, dans chaque pays.
- support pour connecteurs PCI et AGP (bus graphique),
- CDROM, lecteur de disquette, disques durs de grande capacité
- (peut-être) support pour lecteurs DVD
- modem 56k, voix-data-fax
- SVGA, et aussi des modes TV si possible
- solutions internet
- performances multimédia avancés (3D, vidéo, audio).

Le "Bridge System"

Amiga International vendra un "Bridge système" au prix de $999 (environ 6000F), sans moniteur. Jeff Schindler insiste sur le fait qu'Amiga ne cherche pas à faire des bénéfices importants avec ces systèmes, mais les vendra pour permettre aux développeurs qui n'ont pas encore un PC, d'acquérir un système pré-configuré pour OS 4.0. Il a ajouté: "Nous espérons pouvoir faire en sorte qui si vous avez déjà un PC et que vous voulez ajouter certains périphériques, vous puissiez utiliser ce que vous avez. Mais pour accélérer les choses, nous voulons proposer notre propre système."

Amiga travaille également avec HiQ et Index (qui s'appelle dorénavant Access Innovation Ltd) vers une solution hardware pour fournir compatibilité avec l'Amiga Classic sous OS 4.0. C'est la carte Inside-Out, sur laquelle Mick Tinker d'Access travaille depuis plusieurs mois (voir encadré). Ce produit est un Amiga sur une carte PCI, qui, d'après le constructeur, ira deux fois plus vite qu'un Amiga avec le même processeur, grâce à la vitesse du bus PCI et le logiciel Siamois qui permet l'utilisation des drivers de Windows. Actuellement, Inside-Out nécessite la présence de Windows, mais on

Encore un écran experimental

peut supposer une modification éventuelle qui remplacera Windows par AmigaOS 4.0.

En répondant aux questions Jeff Schindler a remarqué qu'il n'était pas prévu que 4.0 sera Windows-compatible. "Si vous allez utiliser Windows, c'est votre décision". Il n'a pas pu répondre à une question concernant l'éventuel moyen de basculer entre AmigaOS 4 et Windows. Le bridge système ne sera pas vendu avec les deux systèmes, mais il sera sans doute possible d'installer Windows avec un "boot option".

Le futur noyau OS et le partenaire mystérieux

Jeff Schindler: "Nous avons passé neuf mois à étudier combien de travail, quelles fonctions, quels outils, quel investissement, combien de temps..., et nous avons constaté qu'il faudrait environ deux ans d'effort pour mettre à jour l'OS actuel. Le problème est que nous aurions manqué la date de lancement prévue pour nos produits.

"Nous pensons que l'une des clés pour réussir l'avenir, c'est d'avoir un partenaire qui nous permettrait de construire sur les bases d'un noyau OS performant pour l'Amiga de l'avenir. Nous avions l'intention d'annoncer aujourd'hui le nom de ce partenaire, mais nous n'avons pas encore arrêté notre décision.

"Le nouveau noyau OS doit être l'un des majeurs OS modernes. Il doit représenter, si possible, ce que l'AmigaOS aurait été s'il y avait eu un investissement substantiel depuis cinq ans. Encore une fois, la chose la plus importante est le multimédia avancé. L'OS doit être extrêmement fort en multimédia, il doit pouvoir adopter tous les standards nouveaux mieux que tous les autres OS (2D, 3D, vidéo digitale, audio digitale, communications digitales...). Il doit incorporer des standards ouverts comme l'Open GL, AC-3, Java, et bien sûr, proposer un multi-tâche en temps-réel, threaded, protégé, et pre-emptive.

"Voici quelques OS sous évaluation:

- Java propose beaucoup de solutions; il y a des pour et des contre, mais je crois que Java fera partie de notre système...
- BeOS est un autre exemple de la direction que Amiga aurait pris. Ils ont fait un très bon boulot et nous avons discuté avec eux...
- Linux est un exemple intéressant. Une des raisons pour laquelle on apprécie Linux, est que c'est une architecture ouverte, avec la capacité de faire beaucoup de choses pour de nombreuses plates-formes.
- Plusieurs "embedded" OS que nous avons regardés, des solutions très petites, similaires à l'Amiga, mais avec les standards d'aujourd'hui."

Les développeurs

"Les développeurs sont absolument vitaux pour atteindre notre but. Il n'y a probablement pas une plus grande communauté de développeurs, que les développeurs Amiga. C'est un des points forts qui nous démarque.

"Pour le nouvel OS, il faut que les développeurs commencent à porter les applications, une fois que nous aurons sorti les solutions de développement, et puis ils écriront de nouvelles applications en native pour profiter du hardware dans les configurations "convergence". Ils peuvent nous aider à trouver les APIs qui sont importants pour le marché de convergence et pour les standards de l'industrie. Actuellement, l'ICOA devient l'interface dominant que nous voulons utiliser pour les communautés de développeurs, mais nous voulons rester ouverts pour travailler avec différentes communautés de développeurs. Les kits de développement et les systèmes seront disponibles presqu'à prix coûtant, directement de Amiga Inc. Les non-développeurs vont pouvoir obtenir des bridge systèmes à travers des distributeurs fournis par Amiga International."

En réponse à une question, Jeff Schindler a confirmé qu'une application écrite pour AmigaOS 4.0, fonctionnera sous le 5.0, avec une simple recompilation. Des logiciels écrits pour l'Amiga classic peuvent s'exécuter sous AmigaOS 4.0, en utilisant l'émulateur intégré. "D'après nos calculs, vous aurez une performance similaire à ce que vous avez avec les Amiga disponibles aujourd'hui, avec un PC avec Pentium II processeur.

"Nous savions que ceci serait dur, mais nous ne pouvons pas arriver à l'avenir avec de petits pas. Ceci n'a rien à voir avec le fait que Gateway construit des PCs. Nous ne sommes pas engagés dans la vente des PCs. Notre business est de vendre des licences de la technologie de l'OS. Notre seule raison de vendre le Bridge Système est d'aider des gens, car avec le pouvoir d'achat de Gateway, nous pouvons obtenir des prix intéressants."

Fleecy Moss (centre) est parmi les nouveaux recruts chez Amiga Inc. Il est bien connu pour son travail d'organizateur dans l'ICOA (Industry Council for an Open Amiga), un organisme de développeurs crée sur Internet l'année dernière après le rachat de l'Amiga par Gateway. Son titre chez Amiga est celui de Project Manager.

User Groups

Les groupements d'utilisateurs sont un autre atout important pour l'Amiga. Il y a plus de 600 groupes enregistrés, c'est énorme. Nous aimerions pouvoir bénéficier de cela, en communiquant dans les deux sens. Actuellement, l'interface majeure est le User Group Network, mais comme avec les développeurs, s'il y a d'autres groupements majeurs, nous leur serons ouverts aussi.

Distributeurs

Amiga International Inc continuera d'être responsable pour les relations avec les distributeurs, et sera toujours fournisseur d'applications et périphériques pour les Amiga Classic, les bridge systèmes, quand ils seront disponibles, et les mises à jour de logiciels.

Nouveaux-venus dans l'équipe Amiga

Jeff Schindler a présenté Dr Allan Havemose, nouveau directeur de technology et développement, un ancien de Commodore qui était responsable pour les systèmes 2.1 à 3.1. Il était également chargé du support développeur pour l'Europe, et pour les conférences développeurs à Paris et Milan. Depuis, il a été directeur d'une société d'applications graphiques, et d'autres sociétés de développement aux USA.

D'autres nouveaux-venus sont le britannique Fleecy Moss (voir ci-dessus), et Bill McEwen, responsable de ventes et marketing, un ancien de Atrieva Corporation, Connectsoft, Gensoft Development et BumbleBee Software. Il a travaillé aussi dans les secteurs de ventes OEM et licences, et ce sont sans doute ces derniers qui formeront son activité principale chez Amiga Inc.

Voir le nouveau site www.amiga.com. ■

Entretien avec Allan Havemose

«Pour beaucoup de choses, cette machine est encore plus étonnante que ne l'était l'Amiga 1000 en 1985»

L'embauche du nouveau directeur de logiciel, Allan Havemose, est le premier pas vers la création d'une équipe de développement dans la Silicon Valley. Dr Havemose nous a parlé de la façon dont il compte travailler, et aussi des caractéristiques les plus marquantes de la future machine.

ANews: Vous aimez travailler avec une petite équipe?

Allan Havemose: "Oui, nous allons démarrer avec probablement pas plus de cinq à sept personnes. Pour moi, la clé, c'est avoir juste une poignée des meilleurs ingénieurs. Je crois que entre cinq et dix personnes, si on trouve des gens vraiment bien, peuvent faire presque tout en peu de temps. Dès que vous dépassez cette taille d'équipe, cela crée autre chose... Mon but sera une petite équipe, un noyau, qui crée toutes les pièces... Le jour où il faut supporter 500 imprimantes et 700 modems, vous commencez à vous comporter comme un MicroSoft. Mais, pour l'architecture et les implémentations de base, une petite équipe est bien meilleure."

Un hardware dans l'esprit Amiga

ANews: Décrivez-nous l'Amiga deuxième génération.

Allan Havemose: "Ce qui est vraiment unique et passionant dans ce nouveau système, est le fait que le hardware est tout à fait dans l'esprit Amiga. Cela ressemble vraiment à un Amiga, même si l'implémentation initiale est très différente. L'Amiga comporte des circuits spécialisés pour différentes fonctions. Le nouveau système contiendra de multiples unités qui peuvent changer d'échelle: vous pouvez ajouter une ou deux unités de "processing", plusieurs unités pour la vidéo, plusieurs moteurs de rendition 3D... Vous pouvez les ajouter et les enlever au niveau du silicon.

"C'est donc encore mieux que l'Amiga. Non seulement nous avons toutes les pièces qui tournent indépendamment comme fait le chipset Amiga, mais en plus, on peut augmenter la puissance.

"L'Amiga n'avait pas de concept permettant l'installation de deux circuits Alice, par exemple, ni deux blitters. Notre nouvelle architecture peut s'en occuper, elle a été conçue comme ça. Nous pouvons changer d'échelle au niveau hardware.

"L'Amiga est actuellement un système relativement fermé. Nous allons le transformer en une machine hautement connectée, une machine qui travaille en temps réel et qui est très centrée sur le multimédia.

"Pour vous donner un exemple: vous recevez deux flots de data au format MPEG.

Un super-Amiga à 3000F ?

ANews: Pour 3000F, quelle est la config?

Jeff Schindler: Un ordinateur avec tout ce qu'il faut. Disque dur, DVD, modem à 56k ou peut-être capacité de connection digitale, moteur 3D, suffisamment de RAM, clavier, souris, tout sauf le moniteur. Si vous voulez un système comme un simple PC, (sans le DVD, etc.), le prix serait de beaucoup moins que 500 dollars.

Allan Havemose: Il n'y a personne sur la planète qui propose cela. C'est aussi nouveau que l'Amiga 1000 dans son temps.

Puis, vous décidez de lancer votre moteur 3D. Comme ils sont tous séparés, ils vont tous exécuter en même temps. Le moteur 3D crache 400 millions de pixels par seconde. Vous décidez de faire un mapping de texture en utilisant les flots MPEG. Ceci se fera sans aucune pénalité de performance. La machine prendra de multiples flots et les mappera sur des surfaces qui sont en pleine rotation! Simultanément. Pendant ce temps, le processeur ne fait rien, à part donner quelques commandes du genre "Toi, va là-bas".

"Pour ces choses, et beaucoup d'autres, cette machine est encore plus étonnante que ne l'était l'Amiga 1000 en 1985. A l'époque, l'Amiga était la première machine avec des fonctions graphiques en hardware, et proposait également un système multitâche. Ce que nous allons proposer pour 500 dollars (environ 3000FF), sera capable de faire des choses qu'aucun système PC ne peut faire actuellement. Il faut chercher dans les machines Silicon Graphics de moyenne gamme, avant de trouver des performances similaires en temps réel.

"Les cartes actuelles sur PC font du texture-mapping à environ 33 méga-pixels par seconde. Les gens sont époustouflés. Mais le prochain Amiga sera 11 ou 12 fois plus rapide. En plus, leur texture-map est en 16 bits et le mien est en 24 bits. Elles n'ont pas de bi-linéaire filtre, moi je parle de filtering tri-linéaire comme celui utilisé par les workstations. C'est "screaming 3D" (3D ahurissant), bien meilleur que tout ce qu'il y a sur le marché. J'ai fait du 3D depuis des années, la société que je gérais concevait des circuits 3D, et je sais que ce projet sort de l'ordinaire. Ce n'est même pas près de quoi que ce soit.

Personnalisation

Allan Havemose nous a parlé de plusieurs caractéristiques du nouveau système Amiga, par exemple la capacité (enfin) de dessiner en pouces et millimètres et non seulement en pixels. Ceci résoudra d'un coup beaucoup de problèmes, et surtout l'impression, qui n'a jamais été facile sur Amiga.

"Une chose qui était unique sur Amiga, était que si vous étiez un programmeur et que vous faisiez quelque chose de graphique, vous appelleriez une fonction graphique. Nous allons changer l'architecture interne des fonctions graphiques de deux façons. D'abord, nous allons faire ce que j'appelle client-serveur, ce qui me permettra d'envoyer une commande au sous-système pour le rendering qui partira faire son travail, et je pourrai ainsi démarrer des centaines d'opérations et éviter des attentes."

Le modèle client-serveur s'appliquera également pour l'utilisation de la machine en réseau.

Il conçoit un système de personnalisation de la machine qui permettra à l'utilisateur de régler sa machine en fonction de ses préférences, et son environnement d'une façon bien plus poussée que sur l'Amiga actuel. Les futurs Amiga seront utilisables dans un grand éventail de situations, des jeux jusqu'aux stations multimédia, et il sera important de pouvoir accommoder différentes résolutions de téléviseur ou d'écran. Le sous-système de personnalisation ira plus loin. Si vous avez une souris à infra-rouge, avec une résolution de cinq pixels, par exemple, le système s'adaptera et ne présentera que des cibles (boutons, etc.) d'au moins 15 pixels de haut, pour garantir que même un utilisateur peu habile puisse atteindre la cible. Font taille sélection peut devenir dynamique.

"Je veux créer un système qui se configure automatiquement et dynamiquement, qui peut accommoder différents types de personnalité. Il faut que chaque utilisateur puisse configurer son environnement. Le système aura suffisamment de logique pour permettre cela. ■

Haag & Partner et Phase 5 proposeront un "bridge" PPC vers la 4.0

Les deux sociétés enterrent la hache de guerre

Une mise à jour de l'AmigaOS 3.1 qui supportera PowerPC est envisagée par les deux sociétés allemandes Phase 5 et Haage & Partner en co-operation avec Amiga Inc.

Dans un communiqué du 18 mai, les deux sociétés annoncent que leur différend concernant la programmation des cartes PowerPC est terminé, et qu'elles vont coopérer pour assurer un avenir riche en nouveautés pour les acquéreurs de systèmes et produits PowerPC.

"Nous assurerons que les utilisateurs des systèmes PowerUP auront une intégration transparente de leur logiciels PowerPC, et verront une riche variété d'applications puissantes qui sortiront bientôt. Le développement futur du logiciel système PowerPC sera accompli avec des consultations étroites entre nos deux sociétés, et nous discutons actuellement une coopération dans le développement de puissantes bibliothèques PowerPC pour le système, et d'autres extensions de l'OS."

Haage et P5 ont été invités par Amiga Inc à soumettre une proposition pour un alternatif basé sur PowerPC au prochain Bridge System de Amiga Inc, qui est basé sur la plate-forme x86 (PC). D'après leur communiqué, un tel système pourrait être en vente à la fin de cette année, avec des composants et interfaces "standards", et serait capable de faire tourner l'AmigaOS actuel et ses versions futures. Il permettrait à la communauté de participer dans "des développements époustouflants comme la nouvelle technologie AltiVec de Motorola" (voir encadré). ■

PPC AltiVec: plus loin que MMX

Motorola annonce l'échantillonnage de sa nouvelle puce PowerPC G4 pour le deuxième semestre 1998. Partant sur une base de PowerPC750 (G3), Motorola a ajouté une unité de calcul vectoriel de 128 bits. Cette nouvelle puce cadencée entre 300 et 400MHz comprendra trois unités de calcul parallèle, une unité de calcul sur les entiers de 32 bits, une sur les flottants de 64Bits et une vectorielle sur 128 bits. Il pourra ainsi traiter 16 instructions par cycle d'horloge, contre 6 actuellement pour le G3. Cette nouvelle architecture, baptisée ALTIVEC, devrait ajouter 162 nouvelles instructions au jeu de base du PowerPC, et on peut y voir une réponse à l'extension MMX des processeurs Pentium. Elle va cependant beaucoup plus loin, puisque les applications visées sont les modems multicanaux (jusqu'à 30 voies), la téléphonie sur internet, le traitement de la parole, de l'image et de la vidéo... Pour plus de renseignements: http://mot-sps.com /sps/General/ chips-nav.html *-Pascal Willano*

Jurgen Haage (à gauche) et Wolf Dietrich à Londres

Dietrich: Phase 5 soutient l'Amiga Nouvelle Génération,

mais condamne le passage par X86

Dans un entretien avec *AmigaNews*, Wolf Dietrich, directeur de Phase 5, a donné ses réactions "à chaud" le lendemain de l'annonce au World of Amiga.

"Nous sommes entièrement en accord avec la vision à long terme de AmigaInc, a t-il dit. "C'est très prometteur. Ce circuit en développement me semble un peu étrange, mystique. Assumons que toutes leurs explications sont véridiques, et qu'ils font du progrès, ce sera très bien. Cependant, le chemin de développement qu'ils ont choisi, en passant par un plate-forme x86, est extrêmement mauvais.

"Je ne pense pas que la communauté Amiga acceptera des systèmes basés sur des PC. Ils vont le rejeter. Si cette machine est seulement pour les développeurs, OK, mais cela veut dire que nous n'aurons pas de machine nouvelle avant 18 mois. Comment peut survivre le marché, les journaux, les développeurs pendant 18 mois, sans aucune nouveauté?

"Pour nous, la question se pose: comment va réagir le marché? Si nos ventes de cartes PowerUP dans les prochains mois baissent de 50 pour cent, cela signifierait que nous ne pourrons pas investir pour le développement de nouveaux produits, et nous serons graduellement obligés de sortir de ce marché. Je crois qu'Amiga perdrait sa base d'utilisateurs loyaux pendant ces 18 mois, à moins qu'Amiga Inc puisse montrer, dans six mois, les promesses de l'Amiga OS5, mais cela m'étonnerait.

Une année difficile

"Déjà, peu de gens ont été satisfaits des affaires sur le marché Amiga depuis un an. Pourquoi Amiga Inc n'a t-il pas discuté avec nous les développeurs, il y a longtemps? Nous avons essayé de notre côté en envoyant des lettres, des propositions. OK, aujourd'hui nous avons discuté ensemble pendant une heure. Apparemment, il fallait la mauvaise réaction de la part de la presse et d'autres, pour qu'ils se rendent compte qu'il fallait écouter les autres. J'ai suggéré à Jeff Schindler et Allan Havemose, que nous pouvons construire des systèmes PowerPC dans six mois, avec un ou plusieurs CPU, comme le pre\box. Leur idée est d'utiliser un noyau Linux, Be, ou Mach, et tous ces systèmes tournent sur PowerPC, avec C++ ou Java, il n'y a pas de problème. Dr Havemose a dit que le choix de CPU n'a pas d'importance pour le développement du système. J'assume qu'ils ont besoin de WindowsNT pour les outils de développement pour l'OS5, mais il m'a dit que l'intention était de démarrer sous WindowsNT et puis de le porter sur OS4. A ce moment, tout devient indépendant du hardware, ils pouvaient donc utiliser un Alpha ou un PowerPC ou autre chose.

"Beaucoup de gens se sont engagés sur la voie du PowerPC; nous avons construit du matériel, d'autres ont démarré des projets PowerPC, et Amiga Inc a encouragé ceci. Maintenant, tout le monde est frustré. Des travaux ont été réalisés peut-être pour rien.

Les promesses de l'AltiVec

"Si nous prenons la direction PowerPC, il y a possibilité d'innovation avec le G4 annoncé par Motorola, et le système graphique AltiVec. Apple a dejà annoncé que les futurs Mac seront bâtis autour de ce circuit et ils sont très optimistes pour l'avenir. Amiga parle d'un circuit capable de 400 méga pixels, c'est très performant et le prix est très bas. Mais le problème est que c'est pour dans deux ans.

"J'ai suggéré que OS4 soit livré sur une plate-forme PowerPC, avec une gamme allant de 603 simple-processeur jusqu'à multiple G3s. OS4 serait disponible pour tout le monde. On pourrait s'attendre à un marché de 25, 50 ou même 100 mille machines. Les développeurs pourraient vendre leur travail. Au début de l'année prochaine, on pourrait voir l'arrivée d'AltiVec, comme un pas intermédiaire. On pourrait imaginer la machine AltiVec pour, disons 3000 dollars et très très rapide, et puis un an après, encore une multiplication de la vitesse de calcul et pour un prix de seulement 500 dollars! Ce serait le bon chemin, et il n'y a pas de période à vide. Je ne sais pas pourquoi Amiga n'a pas voulu prendre cette direction." ■

Salon World of Amiga 98 à Londres

par Eric Vannueten
(amiga.city@skynet.be)

Première impression : beaucoup de monde dès le samedi matin à l'ouverture, les gens font une queue impressionnante à l'extérieur... Deuxième impression : la salle a été amputée d'un gros tiers de sa surface par rapport à l'année passée - les stands sont (très) chers et plusieurs exposants ont renoncé. Toutefois, tous les plus importants sont là.

Un petit tour de la salle

● **Hisoft** : avec son directeur David Link en personne, présente une nouvelle version de **Aura**, digitaliseur audio PCMCIA, en 16 bits avec DSP, une nouvelle version de *SoundProbe* et des promotions sur les produits usuels (Squirrel, Surf Squirrel, Whippet, ...).

● **Weird Science** : grand stand, les seuls à avoir de 'vraies' nouveautés en jeux: on trouvait *Foundation, Genetic Species, Quake* (en très petite quantité le samedi, mais le dimanche tous les stands en vendaient par caisses entières).

● **Ateo Concept** présentait ses towers A1200 et cartes graphiques **Pixel64**. (Ed: à juger par les sourires, les Pixel64 ont été bien reçus à Londres).

● **Digita International** : *Wordworth 7* en vente, le CD contient trois versions complètes avec dictionnaire DONT LA VERSION FRANCAISE! Ils sont très contents des ventes Amiga, déjà plus de 3000 exemplaires en quelques semaines.

● **GP Software** : Greg Perry himself, venu droit d'Australie, nous ré-expliquait les nombreuses vertus de *Magellan 5.66*. Un update est prévu pour dans 2 à 3 mois. (Ed: dans sa poche se trouvait une version bêta pour Windows, que vous allez pouvoir installer sur votre Bridge Système)

BVisionPPC en proto

● **Phase 5** : n'avait pas de stand mais ils présentaient la **BVision PPC** (carte graphique destinée au cartes Blizzard PPC pour A1200) sur un écran 17" en 1024 * 768. Première impression: c'est super, très rapide - mais à première vue, pas plus que mon A4000 avec une Picasso IV, alors que l'on avait annoncé des vitesses faramineuses... Tests vus : deux MPEG joués en même temps (en 320 * 200) ou un MPEG + *Benoit* ou un MPEG + *LWShow*. Les cartes sont encore en version 'proto' avec software version bêta - comme d'habitude Phase 5 annonce des produits 'pour la fin du mois' mais sans dire de quelle année... :(

● **Nova Design** : présentation et démonstrations de *Image FX 3.0* (beaucoup adorent, personnellement je DETESTE l'interface utilisateur et l'ergonomie de ce logiciel) et de *Aladdin 4D V5.0*

● **Siamese System** : à chaque salon, on retrouve un auditoire de plus en plus nombreux (cinq rangées de chaises ici) où Stephen Jones explique son système *Siamese* (très performant dans sa nouvelle version 2.5) ainsi que la fameuse **Inside Out** (un Amiga sur une carte PCI pour PC) montée ici pour la première fois. Egalement en démonstration, une station Alpha à 533 MHz avec une carte graphique Permedia OpenGL 3D

● **Power Computing** : nombreuses nouveautés dont certaines étaient déjà en vente, et d'autres seulement en démonstration. J'ai remarqué :

- **Power Flyer**, une nouvelle interface IDE pour A1200 qui peut utiliser les disques Ultra-ATA et les modes PIO2, PIO3, ... un test rapide de vitesse (par SysInfo) sur une machine équipée avec une carte 68040/40 et un disque de 2GB donne 6,2 Mo/sec avec la carte, et 2,1 Mo/sec sans la carte ...

- une nouvelle carte interne scan-doubler/flicker-fixer AGA de chez DCE (pas encore en vente)

- Atlantis, une carte son 20 bits pour tout Amiga, se branchant sur le port de drive externe, n'utilisant pas de ressources CPU (tourne sur un simple A500 de base). Elle joue du MPEG audio 1, 2 et 3 et grâce à son DSP Motorola 56002 peut faire de l'échantillonage ou effets en temps réel avec logiciels AHI. Le connecteur floppy de l'Amiga étant trop lent pour un échantillonage qualité CD, il faut utiliser la version interne avec connection sur le port expansion d'une carte Buddha ou Catweasel. Mais oui, c'est un produit de Jens Schönfeld, auteur de ces deux cartes aussi, et il était sur place pour faire des démos sur un prototype. Prix: environ 1700F, disponible dans environ deux mois.

- un logiciel pour pouvoir utiliser des caméras digitales Kodak sur Amiga (interface moyenne, ne reconnaît que quelques caméras, dans la version actuelle les logiciels allemands me semblent nettement supérieurs)

● **LH Publishing** vendait *Pagestream* et *Wordworth*, mais malheureusement la très attendue extension de Pagestream pour créer des tableaux, n'était pas encore disponible

● **Journaux** : les incontournables *CU Amiga* et *Amiga Format* étaient bien présents, avec des versions 'disquette' et 'CD', des offres préférentielles d'abonnement...

● **Groupes d'utilisateurs** : de nombreux groupes étaient présents, soit sur leur propre stand tels ICPUG ou hébergés sur d'autres stands, voire simplement disséminés dans le salon.

● **Eyetech** : towers EZ (pour clients vraiment bricoleurs, pas terribles par rapport aux tours Micronik de chez Blittersoft), quelques scan-doubler, des LS-120 et des accessoires courants pour Amiga

● **Epic Marketing** : présentation de plusieurs nouveaux produits qui seront prochainement disponibles : *Encyclopédie 98* (en anglais of course) et *Virtual Karting 2*, également revente des titres de Titan dont le FABULEUX *Elastic Dreams* (et *Art Studio, Burn It...*). On pouvait également tester et acheter leur dernier jeu *Sixth Sense Investigations* une aventure super chouette 'à la Larry', un changement bien agréable en ces temps de *Quake, Doom* et autres clones de jeux de combat. En tout cas, le seul jeu avec *Myst* à m'avoir fait craquer complètement ces six derniers mois.

● **Blittersoft** : la gamme complète des produits Micronik (assez chers - la livre vaut env. 10 FF...) ainsi que Mick Tinker 'himself' venant montrer la carte mère encore inanimée de son **'BoXeR'** et expliquer les derniers développements du projet.

● **Amiga International** : un assez grand stand composé de plusieurs postes où des compagnies indépendantes viennent montrer leurs produits et un des points ayant le plus attiré la foule : Mr. Petro T vendant le nouveau CD '100% Amiga' et donnant des posters, autographes... Un grand succès de foule. A remarquer: une pré-version de *Easy Writer*, le nouveau traitement de texte de Haage & Partner, qui a l'air très prometteur

● **Le Bar** : très cher et très encombré... juste à côté du bar se trouve l'estrade ou deux fois par jour, le groupe Annex venait chanter et danser sur le nouveau CD Amiga (la petite Georgette est vraiment craquante) ....

● **Alive Mediasoft** : plus de 700 différents jeux Amiga en stock ! une occasion unique de retrouver un ancien jeu ou un plus récent devenu introuvable

● **Golden Image** : de nombreux produits Amiga à prix bradés

● **Salle de conférence** : nombreuses présentations étalées sur les deux jours, telles que la conférence développeur (sur invitation uniquement), *Image FX, Aladdin, Java, PhotogenicsNG, ARTAS, Easy Writer...*

● **Absences remarquées**: pas de *NetConnect 2* (annoncé), aucune évolution d'aucun browser Amiga, plusieurs jeux pas encore disponibles, pas de BVision PPC en vente, pas de stand Phase 5

Impression finale : un grand succès

Malgré tout, des visiteurs heureux et enthousiastes, un superbe travail d'organisation fait par Norah Hodgson et Peter Brameld, quatre conférences de presse, de nombreux séminaires... le tout sans le moindre heurt ou problème. Des prix nettement moins bradés qu'au salon de Cologne et qu'au salon de Bruxelles, plusieurs nouveautés intéressantes en vente ou en démonstration, bref cela valait le voyage :)

Salon Amiga Belgique

Dans la verdoyante Belgique, dans le doux village de Rhode-Ste-Genèse, les 9 et 10 mai retentirent les cris joyeux d'une clique d'amigaïstes chevronés venus de partout et d'ailleurs, qui, attirés par les doux cris du "il est chaud mon PPC, il est chaud", s'engouffrèrent dans la salle du centre culturel de Wauterbos pour littéralement dévaster les étalages des distributeurs présents.

Génération Amiga

Qui était là?

Les distributeurs **Géneration Amiga, Digital Precision, Amiga City, FDS**, un représentant de la tablette graphique **Wacom**, **The Black Tiger**, et quatre stands d'occasion. Etaient présents aussi, les représentants du fanzine *Obligement* , *AmigaNews* (faut bien vendre quelques abonnements!), Michel Donat pour *Majorbank* (rappelons que c'est 100 balles, soutenez-le, il souffre) et notre bon Petro Tyschtchenko. Et c'est tout, faux bond de la part de Micronik et d'Epic marketing. La PPC (pour 1200 ou pour 4000) était en vente à tous les stands (ça fait plaisir!), les divers distributeurs en ont quand même vendu environ 35 sur le salon, ce qui confirme la bonne santé du produit.

La présence du bon Petro a été motivée par trois raisons; la première: confirmer les faits suivants: et oui, il y aura bien une annonce de Jeff Schindler au World of Amiga le 15 mai, annonce qui révèlera l'évolution et les projets futurs concernant le devenir de l'Amiga du point de vue technologique et marketing. La seconde : lors de l'interview, Petro nous a révélé que les ennuis de Phase 5 au niveau fourniture en 060 étaient temporairement résolus, grâce au fait qu'il leur a fourni un stock de 060 tirés d'on ne sait où (le nombre de 060 est inconnu aussi). Il n'empêche que les problèmes ne sont pas résolus pour autant, Motorola ne voulant pas descendre les tarifs. La troisième ? Et bien, la Belgique est la capitale de la bière, et ma foi, il faisait très chaud.

Durant toute la journée du samedi, Petro a distribué des autocollants, des boings en relief, des CDs Meetings Pearls 3, des briquets et des souris Amiga.

Sinon que dire?

Bonne ambiance, une affluence moyenne, 400 visiteurs contre 800 l'année dernière. A noter par contre, une amélioration au niveau qualitatif pour les exposants du point de vue des produits en vente, la PPC, la carte Ateo Bus et sa Pixel 64, les cartes d'extension ZORRO/PCI/SCSI ainsi que les derniers towers et bidouilles de Micronik. De nombreuses occasions intéressantes, un 4000 bien sucré à 3000FF, les barrettes de 32 MO à 100 FF, un 1200 avec 060 à 1500 FF,j'en passe et des meilleures. En tout cas, les revendeurs belges sont des gens très enthousiastes, et surtout très pointus. Vous cherchez un truc étrange? On l'a. Le prix? Trois cacahuètes et demie.

Voilà, c'était un bon petit salon et qui nous a marqué par le support à *ANews*.

-Mickaël Bourgeoisat, Olivier Staquet, Georges Segel, Hervé Sonneville (l'équipe sur place)

En bref

Interface musicale

Les éditions A.D.F.I. recherchent un créateur d'interfaces, de façon à finaliser un nouveau logiciel de musique. Téléphoner à Pierre Philippe Launay au 04.73.34.34.34, ou envoyer un mail à adfi@nat.fr

Mailing List AMIGAzette...

Olivier Ferrer signal que la Mailing Liste de la fanzine AMIGAzette est d'ores et déjà créée. Cette ML a pour but de discuter de tous les sujets qui touchent à l'Amiga, et à AMIGAzette: News, Questions, Problèmes, Astuces, Bonnes Zadresses du Net, etc...

Pour s'inscrire, envoyez un mail à toxibot@toxiczone.surle.net, avec dans le sujet **subscribe amigazette votreemail**.

(amigazette@toulon.pacwan.net)

...et une MListe pour Workbench: Laurent Jo a créé une nouvelle mailing liste consacrée uniquement à "la fantastique interface graphique de l'Amiga, premier environnement totalement et vraiment multitâche fonctionnant sur micro-ordinateur, le Workbench !" Le nom de la liste : "Amiga Workbench ML". Son identification : "Workbench@ sorengo.com". Si cela vous intéresse, rendez-vous sur http://www.sorengo .com/sorengo (laurenjo@club-internet.fr)

AmigaBEST - un nouveau site web **Nouveau site Amiga:** AmigaBESTdédié 100% Amiga. Plus de 200 pages et plus de 1000 liens, tout sur l'Amiga de ses débuts jusqu'à nos jours. Une immense base de données URL : http://perso.magic .fr/ patbest. Info communiquée par Patrick Jung, <patbest@magic.fr>

Opera 3.21 disponible en Francais

L'éditeur "Opera Software" annonce la disponibilité en français de la version 3.21 du navigateur Opera. Une version d'essai limitée à 30 jours est disponible sur le site.

Opera existe en version Windows 16 et 32 bits, et de nombreux portages sont en cours, dont Amiga, OS/2, Be, Linux, Mac, ...) (www. bugss.org/opera)

Gérer votre USR Message Plus

Un gestionnaire dédié aux modems USR Message Plus est enfin disponible sur Aminet (messplus.lha). Ces modems, tout comme certains Olitec, sont capables de recevoir des messages vocaux et des Fax pendant votre absence, sans devoir laisser l'ordinateur en fonctionnement. Une version dédiée aux modems Olitec a été abandonnée, suite au refus catégorique de la société française de fournir un minimum de documentation technique. Pour plus de renseignements, vous pouvez contactez l'auteur, notre correspondant Johann Girard-Cheron, à johann. gcheron@hol.fr

ANNUAIRE DES RTC

Pas connecté internet? Il suffit d'un minitel, ou d'un modem et logiciel (MAD-le-RTC disponible sur EXPERIENCE ou Mozart disponible sur 2EN1) et d'un téléphone, pour se connecter aux RTC, ces mini-serveurs en France, qui sont pleins de bons contacts, souvent amigaïstes...

N'importe qui peut monter son RTC chez lui. La configuration de Denise, par exemple, est certainement une des plus simples: un Amiga et un Minitel reliés par un câble.

Quelques infos sur les RTC:

2EN1 propose plus de 9Go, **STACC** édite Gigantex, la revue des RTC en HTML, **PALACE** est le plus vieux des RTC (depuis 1985), **RTCMIGA/PC** propose déjà 20Go, **DENISE** gère la sécurité du travail entreprise et les archives Aminet Set, **PULSAR** héberge l'annuaire des RTC, **DYNAMIX** vous propose une e-mail via RTC, **APOKLYPSE** propose les nouveautés Amiga...

*2EN1 0143743547
ADITEL 0490562800
ALUYR 0148446297
*AMI60 0344088116
*APOKLYPSE 0344404021
AZIMUT RTC 0142401111
BABYLONE BIENTOT!n
BRICOLE 0296614243
CONTACTHOMS 0142233650
DELTA 0148927773
*DENISE 0148609946
*DYNAMIX 0148899666
EFREITEL 0146779899
ENITEL 0298056601
*EXPERIENCE 0344711306
FORUM-APECT 0147071451
L'ESCALE 0169831722
LE POUCET 0323610794
MUSEA 0387768776
NOXE 0472530507
OCTET SUNRISE 0388676337
ORICTEL 0148484656
PALACE 0549533333
PARIS-THOMS 0144402650
PULSAR 0145456533
REVER LES VOYAGEURS 0299337948
RTC-ONE 0148701029
*RTCMIGA/PC 0160639134
SCORPION BIENTOT
SDE 0145864217
SERVEUR 0555776654
SONYTEL 0143747086
STACC 0164040950
STARTOS 0139745794
SUPERCOOL 0144629948
TAM TAM 0473510077
TLC 0450679999
* = RTC sur Amiga

MINI-EDITO

REGROUPEMENT

En direct du Vaucluse : Communiqué officiel : JPNA (Jac Pourtant News Allemandes) a lancé une O.P.A. sur JPNI (Jac Pourtant News Internationales).

Etant donné que ces derniers mois, je m'occupais de la traduction des news internationales, que souvent on trouve des news inter dans les news allemandes et inversement, j'ai décidé après accord avec mon vénérable rédacteur-en-chef d'unifier toutes ces news.

A partir de tout de suite et pendant toute la longue vie du journal qui s'étale devant nos yeux ébahis, tout sera donc mélangé, excepté les nouvelles francophones regroupant la France, la Belgique et la Suisse.

Je ne m'abreuverai plus dorénavant qu'à l'Internet, ses pompes et ses oeuvres pour collecter toutes ces informations, les périodiques allemands nous lâchant lâchement, je n'ai en effet pas renouvelé les abonnements à ces misérables manques d'infos. Vous aurez cependant encore quelques résultats de tests allemands sur les derniers exemplaires qui me parviendront par inertie.

Bref, chez *AmigaNews,* c'est cela aussi, la mondialisation...

NOUVEAUTES MATERIEL

ETHERNET

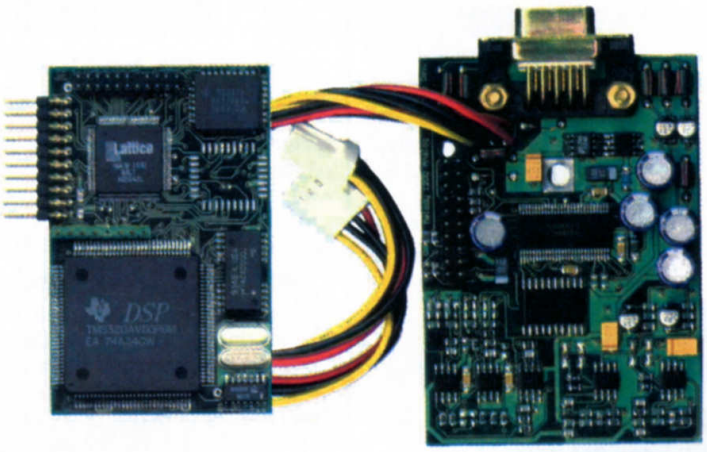
La carte Ethernet de chez Hydra System pour Zorro-II/III et commercialisée par une firme anglaise est mise en vente à grande échelle aux Etats-Unis par Dimensions Computers. <http://nrex.net/dimensions>

Pour 2000/3000/4000, Amiganet Zorro II BNC, US$ 239; Amiganet Zorro II RJ-45 & BNC : US$ 249.

pOUR A1200 Amiganet, PCMCIA BNC, US$ 239. [Dimensions Computers, <dimensions@nrex.net>

NOUVELLES DU NON-HEXAGONE (5/98) de Jac Pourtant (jac@avignon.pacwan.net) (pour le numéro de juin 98)

Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent de nos recherches sur l'Internet. La responsabilité du journal ne saurait être engagée de quelque manière que ce soit en cas d'erreur ou de mauvaise interprétation.



MELODY 1200 PLUS

Cette nouvelle carte audio dont on vous a déjà parlé il y a quelques temps, est bientôt prête. Elle est développée par Kato Development Group <http://kato.home.pages.de>

Côté hardware: utilise les techniques 16/20 bits; échantillonnage de qualité à 44.1ko/s und 48ko/s; * Full-Duplex (restitution et enregistrement simultanés); fonctionne avec un A1200 (ou Tower); deux entrées avec contrôle du gain; pass-through en monitoring; petite taille grâce à une technique très moderne; routage différencié des signaux audio en interne; conception modulaire et donc extensible; Multilayer-PCB

Côté software: player puissant pour l'audio MPEG, Playlist, ID3-Tag, etc...; utilitaire de gestion audio; utilitaire d'enregistrement; Pilotes :mpeg.device, Xaudio. device; AHI; émulation de Toccata.

Possibilités en MPEG: haute qualité et chargement léger du playback en MPEG-Audio (Layer1+2) grâce à un DSP spécialisé; codage logiciel du Layer-3 via CooIAMP livré avec; synchronisation assistée pour le MPEG-Video; convivialité grâce à un très gros tampon hardware empêchant le morcellement du son

Livré avec: une porte pour fermer le slot d'expansion; un câble pour interconnecter les cartes et l'alimentation; un adaptateur de haute qualité Sub-D avec connecteurs RCA en or massif; manuel imprimé; cédérom.

NOUVEAUTES LOGICIEL

REFLECTIONS 4.2

La nouvelle version, qui est d'ores et déjà disponible, est compatible PowerPC (accélération par un facteur 4,5 avec une carte à 150 MHz par rapport à un 68060 à 50 MHz), de nouveaux corps de base, l'habillage avec peau en spline, un générateur de paysages fractals, des modules de chargement pour les formats *Lightwave, Imagine, AutoCAD, Cinema 4D* et *DEM* et *DXF* en exportation, de nouvelles méthodes de modélisation, de sélection, d'animation et de particules avec détection de collision (il est même possible de remplir un objet avec des particules), du morphing, de la construction automatique de cités, etc...

L'optimisation a été poussée et l'implémentation d'AVI étendue. La mise à niveau à partir de la version 4.1 coûte DM 89, la version 4.2 (à partir d'un 68020) coûte DM 399. Un cross-update de Cinema 4D revient à DM 299.

IMAGE FX

Bien vite, Nova Design a mis un patch à la disposition des utilisateurs, qui transforme IFX 3.0 en IFX 3.1 et supprime les plus apparentes des bogues comme les ascenseurs de fenêtres. Pourtant, foi de Jac, il en existe encore, que j'ai dûment recensés et que j'envoie périodiquement à notre ami Kermit. [Nova Design]

ACTIVE TECHNOLOGIES

Cette firme britannique annonce trois nouveaux logiciels pour le salon londonien :

- *NetConnect v2*, une collection de 11 logiciels consacrés à la connexion à l'Internet pour les novices. <www.active.net.co.uk/products/netconnect>

(Ed: malheureusement, ce produit n'était pas au World of Amiga)

- *AmiTCP-Genesis*, toute nouvelle version d'une autre pile TCP/IP pour Amiga.

- *X-Arc*, la réponse à WinZIP© sous MUI.

[Active Technologies, Oval House, 113 Victoria Road, Darlington DL1 5JH. England. Tel: +44 (0)1325 460116 Fax: +44 (0)1325 460117 <http://www.active-net.co.uk>

AUTOMAMIGANISEZ VOTRE MAISON

EZHome est un démon de contrôle (control daemon :-) pour gérer le "ActiveHome CM11A Home Automation Controller" d'IBM (<http://www.x10.com> <http://www. activehome.com>) plus connu sous le nom de "Home Director" (<http://www.pc.ibm.com /us/ibmhome/homedirector/>) qui automatise des éclairages ou des moteurs, enfin, tout ce qui est commandable électriquement.

Tout dépend ensuite de votre imagination, vous pouvez par exemple être averti si un senseur extérieur fait allumer les lumières dans votre jardin, vous pouvez piloter des engins électriques de n'importe où dans votre maison ou de loin par téléphone, automatiser l'allumage ou l'extinction de lumières dans vos pièces pour faire croire que vous êtes là, etc... Si çà vous tente, téléchargez la démo de 80 k0...

PHOTOGENICS NG

Paul Nolan aura fait une démonstration de son nouveau Photogenics à la WOA de Londres et mené deux séminaires de 25 minutes. Rappelons quelques traits de ce logiciel prometteur :

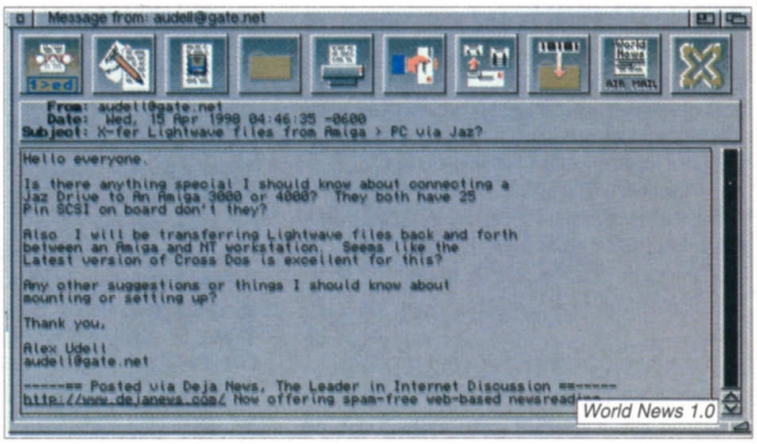
- Interface nouvelle et concise.
- Niveaux de créativité permettant de modifier en temps réel la couleur, la transparence, le mode de traitement de l'image et même la position de ce qui a été dessiné.
- Outils naturels tels que aérographe, craie, crayon, éponge, aquarelle, flou et barbouillage.
- Système permettant d'appliquer tous les effets avec n'importe quel outil.
- Technologie exclusive en calques, permettant de corriger des erreurs sans avoir à effacer ce qui est correct.
- Nombre illimité de calques faciles d'emploi induisant une composition très rapide de l'image.
- Etonnants effets pyrotechniques tels que lensflares, feu, explosions, etc...

Paul Nolan <http://www.pnolan.dircon.co.uk>

AIR MAIL PRO 3.0

Rappelons que ce logiciel est un gestionnaire multi-thread de courrier électronique.

Nouveautés par rapport à la version 2.0 : Super MailBox est un module séparé gérant l'envoi et la recherche de courriers, les fichiers Aminet, les clipboards dans tous les gadgets de texte, un nouvel éditeur de texte où un double clic sur une adresse HTTP ou FTP pointe automatiquement votre butineur préféré sur ce site, Spam Free e-mail (filtrage de la pub). Les signatures ont été améliorées ainsi que le cache des différents répertoires permettant un accès plus rapide, l'élimination de doublons, etc... US$ 40 sans le port. US$ 65 avec World News [Toysoft Development Inc. <http://www.toysoft-dev.com> <846danny@toysoft-dev.com]



WORLD NEWS 1.0

Ceci est un lecteur de newsgroups multi-thread pour WB 3.1. Il gère tous les newsgroups usenet, des groupes définis d'utilisateurs, des répertoires librement définissables, un index d'adresses, des filtres au choix et contre la pub, des tags et des signatures illimités.

Il inclut également un spooler (mise en queue) permettant de charger les nouvelles pour ensuite les lire déconnecté. Avec des fichiers d'aide, il est possible de visualiser des images, des anims et de jouer des sons.

Des préférences très flexibles permettent de personnaliser World News. Il possède en outre un gestionnaire d'e-mail qui peut faire suivre des articles. Des échanges de courrier avec Air Mail sont aisés. US$ 35 sans le port. US$ 65 avec Air Mail Pro.

[Toysoft Development Inc. <http://www.toysoft-dev.com> <846danny@toysoft-dev.com>]

Avenue du Prince Héritier, 176
B-1200 Bruxelles (Belgique)
Tel : 00 32 2 736.61.11
Fax : 00 32 2 732.68.34
Email : amiga.city@skynet.be
Lundi à Samedi, 12 à 19H

Des Prix INCROYABLES, des Promotions comme au salon Amiga de Cologne !!!

Vous avez raté le Salon 'Amiga Show 98' ? nous vous offrons les 'Promo Salon' jusqu'au 14/06 !!!

Tour Infinitiv	**4990 FB / 830 FF**	**Scan Doubler A1200**	**2990 FB / 495 FF**	**Picasso IV 4MB**	**13990 FB / 2335 FF**
Tour Infinitiv + Z 2	10790 FB / 1795 FF	Scan Doubler Zorro	3190 FB / 530 FF	Pablo IV	3790 FB / 635 FF
Tour Infinitiv + Z 3	22790 FB / 3795 FF	Scan Doubler Externe	4290 FB / 715 FF	Paloma IV	5690 FB / 950 FF
				Concierto IV	4990 FB / 835 FF
BlizPPC 160/040/25	14990 FB / 2495 FF	Floppy Ext. 880 KB	1990 FB / 330 FF		
BlizPPC+ 240/040/40	**26990 FB / 4490 FF**	**Floppy Ext. 1.76 MB**	**2750 FB / 460 FF**	**Amiga 1300**	**17590 FB / 2930 FF**
CybPPC 200 w/o 68k	29990 FB / 4990 FF	Floppy Int. 880 KB	1890 FB / 315 FF	Amiga 1400	23990 FB / 3995 FF
CybPPC 233 w/o 68k	**32990 FB / 5490 FF**	**Floppy Int. 1.76 MB**	**2490 FB / 415 FF**	Amiga 1500	30990 FB / 5165 FF

Cartes Blizzard PPC et Cyberstorm PPC : autres configurations disponibles sur demande

La carte Picasso IV est **LA PLUS RAPIDE** des cartes existantes en 24 bits, avec les 3 modules elle prend un seul slot et remplace : **carte graphique + flicker-fixer + carte son + genlock + capture vidéo + tuner TV**. Comporte un vrai Flicker-Fixer et non pas un simple scan-doubler comme les concurrents (pas de scintillement en mode vidéo) ! Catalogue Amiga **GRATUIT** sur simple demande.

DISTRIBUTEUR OFFICIEL AMIGA, MICRONIK & VILLAGE TRONIC

Conditions de vente : ces prix sont valables pour tout achat ou commande **FERME** effectué **AVANT le 14/06 à minuit** (dans la limite des stocks pour les cartes de Phase V), Payement **CASH** à la commande (FB, FF, mandat poste, Eurotransfert -Visa ou Eurocard + 4%)

AMICOMSYS

Amiga Communicator System, en version 1.17b écrit par Hakan Parting, <hparting@hem.passagen.se> est un logiciel shareware permettant de communiquer en direct sur l'Internet à la manière de ICQ.

La fonction SendFile permet en outre d'envoyer des fichiers en ligne. L'interface est configurable sous MUI. Elle permet :

- d'envoyer des messages texte.
- de montrer une liste des abonnés connectés.
- d'envoyer des requêtes Web ou Chat.
- d'ordonner tous les messages dans un tampon historique avec sauvegarde automatique.

AmiComSys possède un port ARexx, fonctionne avec une pile TCP/IP comme Miami, AmiTCP3.0b2+ ou compatible. Il est disponible sur <http://amicomsys.tibb.at>. 120 SEK ou 16 US$.

EN BREF

PRODAD DEMENAGE: On sait depuis longtemps qu'ils déménageaient au figuré, mais là, c'est au sens propre. Ils ne vont pas bien loin, mais auront plus d'espace, plus de salles de cours et plus de personnel (??) Voici leur nouvelle adresse : Pro-Dad Software, Gauerstr. 2, 78194 Immendingen-Hintschingen Tel : 00 49 74 62 94 59 0 Leur e-mail reste inchangé.

NEWTEK VEND DES AMIGA ! Grosse promotion sur les Toaters / Flyers et même sur des Amiga Tower 4000 : le premier prix est le prix de vente conseillé, le second le prix économisé. Est-ce que çà ne vaudrait pas le coup (coût) de se mettre au NTSC ?

- Promo Pack A : Video Toaster 4000, Video Toaster Flyer 4000, VT 3.5 + 4.2 Software, LightWave 3D Software. $3,495, $3,895.
- Flyer Special : Video Toaster Flyer 4000, 4.2 Software, $2,795, $2,200.
- Promo Pack D : Flyer 4000, Amiga 4000 Tower Computer. $4,495, $3,149.

HAAGE & PARTNER EMBAUCHE: Cinq nouveaux "partners", Udo, Martin, Klaus, Sebastian et Philipp sévissent depuis un mois sur l'e-mail et les mailing-lists de H & P. De plus, notez les différentes adresses spécialisées avec le nom du contact :

- ArtEffect : <arteffect-support@haage-partner.com>, Udo Leukam.
- Localisation d'Art Effect : <m.steigerwald @haage-partner.com>, Martin Steigerwald.
- X-DVE, FontMachine (ClassX) : <classx-support@haage-partner.com>, Klaus Ziereis.
- PageStream : <pagestream-support@ haage-partner.com>, Sebastian Becker.
- Fusion (seulement en allemand) : <fusion-support@haage-partner.com>, Philipp Leusmann.
- Aide générale : <http://www.haage-partner.com/support.htm>

ASIMWARE: Des documents sur les nouveaux développements de MasterISO v2 sont disponibles sur <http://www.asimware. com/techsupport2. html>.

Deux mailing-lists ont été lancées, pour tout savoir, se connecter à /www. asimware.com/techsupport. html> ou <infotech@asimware.com>

CRONUS: Vous, souvenez-vous ? Cronus et en particulier Fred Fish liquidaient. Eh bien, ils liquident toujours sur <http://www.ninemoons.com>. Des cédéroms tout neufs à un dollar.

CATALYSER 2 de B.B. La deuxième vidéo, réalisée par le déjà célèbre et "moderne" réalisateur de films Bohus Blahut (prononcez "Bohhoucheblahhoute") est arrivée. Tout sur la composition sous ImageFX 2.x et 3.x. Même Kermit Woodall appris des trucs qu'il ignorait... <http://www.xnet.com/~jcompton /catalyzer2. html> [Legacy Maker Inc., PO Box 60711, Chicago, IL 60660 USA. Prix sans le port : US$ 39.95.

ALFA DATA: Les produits allemands de chez Alfa Data (comme Oktagon 2008, AT-Bus 2008, AlfaPower, CD1200Plus et MultiFaceCard) qui n'étaient plus supportés ont été repris par AB-Union GmbH, Postfach 1151, 85701 Unterschleißheim. Fax: 089/32180734 <khv@gmx.de>

OPERA: Le butineur Opera, compact et rapide par rapport aux monstres comme Netscape et IE, qui a déjà son petit succès sur PC sera porté cet automne sur Amiga. C'est grâce aux votes des amigaïstes sur les pages d'Opera que cette victoire a été remportée.

ICP: La firme allemande qui signe actuellement un contrat de licence avec Amiga International propose un cédérom de développement complet Amiga en version 1.2.

AI: Amiga Inetrnational a complètement rénové son site. Versions avec ou sans frames, en anglais et en allemand, des graphiques, des graphismes, des index, des newsgroups, etc...

CYBERPAQUET: Helmut Hoffmann a finalisé ses programmes CyberShow et PhotoAlbum et a conçu un nouvelle interface datatype 24 bits. De nouveaux formats sont reconnus et les programmes sont parfaits aussi bien pour CybergraphX que pour Picasso 96. Le paquet coûte DM 50.

LE MAITRE DES IMAGES: ImageMaster R/t, un des meilleurs programmes de graphisme sur l'Amiga il y a quelques années, est toujours disponible. <www.blackbelt.com/ blackbelt/amiga.html>

LE RETOUR DU BLITZ BASIC: Fin mars, s'est monté un groupe de programmeurs dont le but est de créer un nouveau language de programmation qui serait le successeur du Blitz. Nom de ce language: Phoenix ! Plusieurs des gens du groupe sont "assez" connus tels l'auteur du jeu "Foundation" et l'un des auteurs du BlitzSupportSuite (qui, ayant eu accès au "source" du Blitz, a donc une idée sur comment démarrer le projet d'un compilateur). Pour l'instant, ils n'ont pas voulu donner de précisions puisqu'ils sont en train de définir les caractéristiques de Phoenix.

MANUEL POUR IBROWSE : Le manuel d'IBrowse étant resté à la version 1.0, il était temps de le mettre à jour. Si donc, vous êtes officiellement enregistré pour la version 1.2, il vous est possible d'obtenir ce nouveau manuel pour le prix de £5.95 (jusq'au 1er mai, çà va être juste, sinon £11.95) + £2 de frais de port. (Tél 00 44 1525 718 181, Fax 00 44 1525 713 716) <ibrowse-sales@hisoft.co.uk> HiSOFT SYSTEMS iBrowse 1.2 Manual The Old School, Greenfield, Bedford MK45 5DE, England

VOYAGER NG 2.95: Première version officielle depuis la 2.88. Quoi de neuf ? D'abord l'implémentation du nouveau standard encore peu répandu HTTP/1.1 qui permet la liaison ininterrompue avec un site, réduisant ainsi les temps de transmission et permettant la reprise de chargement interrompu de données (comme le ftp). Voyager devient ainsi le premier butineur Amiga compatible HTTP/1.1

AU REVOIR X2 ET K56

Après un an de palabre, l'*Union Internationale des Télécommunications* a conclu l'accord définissant les spécifications standard pour les modems supportant le 56K. On se souvient jusqu'alors de la division du marché : Rockwell et son K56 contre son éternel challenger, US Robotics avec son X2.

Plutôt que de choisir, l'ITU crée donc une nouvelle norme, appelée V.90 (anciennement "V.pcm"). Les fabricants de modems ont évidemment aussitôt annoncé la mise à disposition d'une mise-à-jour téléchargeable pour les modems FLASH. Pour les autres modems, l'upgrade sera probablement payante. Enfin, concernant les providers Internet, ils sont sur les rangs et attendent la mise-à-jour de leurs matériels par leurs fournisseurs pour proposer le V90 à leurs abonnés...

Encore un peu de patience et le surf à 56 Kbauds THEORIQUES sera disponible pour tous...

ADSL: la course à la vitesse continue...

France Telecom garantit ses lignes jusqu'à 9600 Bauds. Mais la technologie va, heureusement, bien au-delà : la dernière limite grand public connue, le 56K, risque fort de prendre une claque avec l'ADSL. Le principe de cette nouvelle évolution consiste en gros, en l'application du codage du RNIS (= "DSL") sur les deux fils de cuivre de notre bon vieux téléphone...

L'ADSL semble être une des multiples variantes du DSL, la plus adaptée aux communications à haut débit. Il reste que pour atteindre des vitesses de l'ordre de plusieurs Mbits (c'est-à-dire du même ordre que pour le câble), il faut communiquer directement entre modems ADSL. Pas besoin d'installer une nouvelle ligne, mais un changement s'impose au niveau des centraux téléphoniques.

Comme pour le 56K, la vitesse ascendante est plus faible, tout en restant largement plus élevée qu'avec nos modems actuels. De nombreuses expériences grandeur nature sont en cours et il existe d'ores et déjà plusieurs modems ADSL sur le marché.

L'inconvénient majeur, pour l'instant, est le prix des modems (environ 5000 FF), mais on peut s'attendre a une baisse spectaculaire si cette technologie se répand rapidement. Reste également l'éternel problème des hauts débits pour tous : la capacité de la ligne de tête vers l'Internet. Et pour de nombreux accès à 8 Mbits, le coût mensuel d'une ligne de tête "raisonnable" ne sera vraiment pas négligeable...

Pour tout renseignement sur le sujet, signalons l'excellent site www.webfaster. com> - *Johann Girard-Cheron*

● Une mailing-list y est consacrée sur <http://www.vapor.com/> <owagner@vapor.com>

● Voyager peut dorénavant "blitter" les images de et vers la Fast RAM, ce qui éleimine la barrière du 1/2 Mo de CHIP.

● Voyager est intelligent, si vous tapez "www.yah" et que vous vous soyez récemment connecté à "http://www.yahoo.com", il complètera l'adresse de lui-même.

● L'impression a été améliorée et TurboPrint est également supporté.

● La recherche de texte dans les documents est possible.

● La gestion du cache est meilleure avec un nouveau butineur spécial de cache, le format graphique XBM est reconnu, les fichiers MIME peuvent être lus et sauvegardés.

● Les sessions SSL sont sèches, archisèches, heu non pardon, peuvent être "cachées". La vitesse générale est accrue et une interface WebTV a été incluse. Une interface directe existe maintenant avec MicroDot II pour les news et le mail.

FONDATION DE REBOL TECHNOLOGIES

Le 20 mars 1998, la société a été fondée à Ukiah en Californie. Carl Sassenrath l'a présentée comme se focalisant sur la recherche, le développement et la commercialisation d'un nouveau langage de script et de messages (REBOL, le successeur de LAVA). Pour en savoir plus, <http://www. rebol.com/>

La nouvelle société a déjà décidé de sponsoriser notre vénérable CUCUG. Une mailin-list a été créée, voyez la rubrique "NET".

AMINET SET 6

Le quadruple cédérom bien connu est disponible depuis le 20 mars pour DM 59.00, US$32.00 ou FF 199. Outre les 440 Mo de nouveautés Aminet depuis les Set 5, il contient les versions complrtes de Wordworth 5 SE, TurboCalc 3.5, PPaint 6.4 et Wildfire 3.38.

AMIGA UNIVERSITY

Toujours des prix à gagner sur <www.amigainformer.com/amigau>, 1er prix, un A1200 magic Pack et ensuite plus de 2000 dollars de prix en répondant aux questions sur Amiga.

RETINA Z2 SUPPORT GROUP

Un groupe de réconfort moral à tous les possesseurs de Retina Z2 délaissés. Terry voudrait savoir queles programmes fonctionnent ou ne fonctionnent pas sur votre carte.

S'il reçoit assez de réponses, il envisage de monter une mailing-list. <terryc@white.aljan.com.au>

DATAFLYER CD-XDS V1.1

Un moyen pour ajouter un lecteur de cédéroms sur une machine IDE. Le système CD-XDS est composé d'un chassis d'aluminium en deux pièces, un câble de données et d'alimentation et un manuel. En option, on peut également obtenir un câble DIN à 5 broches pour une alimentation externe d'une part, et d'autre part le file-system compatible Asimwares ATAPI. Ce système est nécessaire pour utiliser CD-XDS. Sans ASIMwares US $109.00, avec $149.00. [Expansion Systems, 44862 Osgood Rd. Freemont CA 94536] www.sns. com /~expsys> <expsys@sns.com>

IMAGINE MAGAZINE

Une nouvelle publication bimestrielle du Serious Publishing Group, Inc. à partir du premier août 98. <LISTSERV@MAELSROM.STJOHNS.EDU>

SHAPESHIFTER

La version 3.9 est disponible sur Aminet, elle permet entre autres de booter sur un cédérom.

pragma informatique

Incroyable !!!
Pour l'achat d'une carte PPC, nous vous offrons :
• 16Mo RAM
• Port gratuit

Installation gratuite de votre matériel si vous venez avec votre Amiga au magasin.

N'hésitez pas à nous contacter pour toute connectique ésotérique.

Moniteurs & Vidéo

ProTV (Signaux vidéo PAL sur écran VGA)	990 F
Atéo Bus + Pixel64	1 990 F
Moniteur 15" 0.28	1 500 F
Moniteur 17" 0.28	2 990 F
Mitsubishi 17" Pro 67 TXV	4 350 F
Mitsubishi 17" Plus 72	5 290 F

Mémoires de masse

Lecteur CDROM IDE 24x	490 F
Disque dur IDE 2.1 Go	1 090 F
Disque dur IDE 2.5 Go	1 250 F
Disque dur IDE 3.2 Go	1 350 F
DD Quantum SCSI UW 2.3	1 490 F
Lecteur ZIP ATAPI interne	820 F
CDROM Traxdata Silver (les dix)	120 F

Mémoires & Divers

SIMM 8 Mo EDO	105 F
SIMM 16 Mo EDO	170 F
SIMM 32 Mo EDO	350 F
Boitier Atéo 1200 + Clavier	1 090 F
Modem USR Sportster 56000	1 150 F

Cartes PPC Ultra-Wide A4000

Cyberstorm 180Mhz support 040 ou 060	4 490 F
Cyberstorm 180Mhz avec 040 à 25 MHz	4 890 F
Cyberstorm 180Mhz avec 060 à 50MHz	5 990 F
Cyberstorm 200Mhz support 040 ou 060	5 290 F
Cyberstorm 200Mhz avec 040 à 25 MHz	5 590 F
Cyberstorm 200Mhz avec 060 à 50 MHz	6 790 F
Cyberstorm 233Mhz support 040 ou 060	5 750 F
Cyberstorm 233Mhz avec 040 à 25 MHz	6 200 F
Cyberstorm 233Mhz avec 060 à 50 MHz	7 490 F

Cartes PPC Ultra-SCSI A1200

Blizzard 603e+ 160Mhz & 040 à 25 MHz	2 990 F
Blizzard 603e+ 200Mhz & 040 à 25 MHz	3 550 F
Blizzard 603e+ 200Mhz & 060 à 50 MHz	5 590 F
Blizzard 603e+ 240Mhz & 040 à 25 MHz	4 150 F
Blizzard 603e+ 240Mhz & 060 à 50 MHz	5 990 F

Cartes PPC A1200

Blizzard 603e 160Mhz & 040 à 25 MHz	2 450 F
Blizzard 603e 160Mhz & 060 à 50 MHz	4 590 F
Blizzard 603e 200Mhz & 040 à 25 MHz	2 990 F
Blizzard 603e 240Mhz & 040 à 25 MHz	3 590 F

Nappe SCSI UW 68 pts - 4 connecteurs internes M + slot externe F (idéal Cyberstorm)	430 F
Nappe SCSI UW 68 pts - 1 connecteur DSub68 M + 1 connecteur HE10-50 - 15cm	160 F
Nappe SCSI UW 68 pts - 3 connecteurs DSub68 M - 0,80m	290 F
Adaptateur Slot - 1 connecteur HE10 M vers slot externe Mini D50 F	140 F
Adaptateur IDE - 1 connecteur IDE 2 1/2 vers 1 connecteur IDE 3 1/2	50 F
Câble SCSI-2 - Mini D50 M vers DB25 M	120 F
Câble SCSI-2 - Mini D50 M vers Centronic 50 M	70 F

Route départementale 523 • 38570 TENCIN
Tél. : 04 76 45 60 60 - Fax 04 76 45 60 55 • synapse@club-internet.fr

Frais de port :
Moniteurs et boitier : 150 F
Connectique et SIMM : 25 F
Autre : 50 F

Pixel64 : la solution graphique pour 1200 à 2000F

Configuration de test : Amiga 1200, tower Atéo, écran SVGA 15' SMILE 0.25, disque dur 2.1 Go IDE, lecteur CDx4, modem 28800, Apollo 1260/50 MHz, 1240/40 MHz et Blizzard 030/50 MHz, le tout avec 16 Mo.

Attention, une fois n'est pas coutume, nous allons découvrir une nouvelle carte graphique. Mais il ne sera pas question de bus Zorro ni d'Amiga 4000. C'est en effet aux Amiga 1200 en tour que s'adressent l'Atéo Bus et la Pixel64. Non seulement ce produit permet de doter enfin le 1200 d'une carte graphique, mais en plus il est français. Deux bonnes raisons pour s'y intéresser.

Présentation du matériel

Une fois le colis déballé, on se trouve face à une carte graphique (la Pixel64), une carte avec 4 bus (ressemblant à s'y méprendre à 4 slots ISA, d'ailleurs...), une carte contrôleur reliée par deux grosses nappes à la carte bus, et un coude à brancher sur le port carte accélératrice du 1200. La notice est sous forme d'un petit livret facile à consulter. Une disquette d'installation accompagne le tout ainsi qu'un autocollant blanc et cinq petits pieds adhésifs.

Installation : une très bonne utilisation du tower 1200

Il faut démonter son tower et retirer toutes les nappes reliées à la carte mère du 1200 ainsi que l'alimentation. Puis, il faut enlever sa carte accélératrice. Si vous n'avez jamais ouvert votre tower, demandez conseil à un ami! Cela vaut mieux que de risquer d'endommager votre 1200 ! On connecte le coude sur le port d'extension du 1200, puis on connecte à ce même coude la carte contrôleur d'Atéo. Magique: sur ce contrôleur il y a le même connecteur d'extension que sur le 1200, on y branche alors sa carte accélératrice qui se retrouve déplacée de 5 cm vers l'interieur du tower par rapport à sa position initiale. La carte contrôleur étant reliée à la carte bus, il faut bien placer cette carte bus quelque part: sur le plancher du tower! Grâce aux cinq petits pieds adhésifs, on fixe la carte bus, il ne reste plus qu'à placer dans l'un des 4 slots la Pixel 64. Celle-ci est alors placée verticalement (et non horizontalement comme dans un Pc) et un trou en bas du tower avec une petite plaque repliée, permet de visser la carte. Impeccable, le tout ne surcharge pas trop l'intérieur du tower. Si vous ne possédez pas de tower Atéo, mais un Micronik par exemple, Atéo a prévu le coup : la notice explique ce qu'il faut faire et invite surtout à leur téléphoner en cas d'incertitudes. C'est une bonne chose d'avoir prévu d'autres towers, il aurait été vraiment dommage d'en changer pour installer la Pixel 64... J'ai rencontré un petit problème quant à l'alimentation de tout ça. En effet, l'Atéo Bus se charge d'alimenter la carte mère du 1200. Nul n'est besoin d'utiliser une autre alimentation par la voie normale. Il faut toutefois connecter un câble style lecteur de disquette sur la carte mère du 1200. Puis il faut un câble du même type pour alimenter la carte contrôleur, un autre pour l'interface clavier Atéo et enfin, un dernier, le lecteur de disquettes. Quatre câbles donc en tout. Or, l'alimentation de mon tower n'en compte que deux! Ayant contacté Atéo à ce sujet, ces derniers m'ont indiqué que le problème était connu et que désormais ils livraient les Pixel 64 avec un doubleur de câble pour remédier au problème. J'avais heureusement un de ces doubleurs.

Le software : Picasso 96

Ici, rien à signaler, tout se passe parfaitement. L'installer guide pas à pas et ajoute tout ce qu'il faut à la startup-sequence. Sont installés :

- **Picasso 96** (driver graphique bien connu), l'option Pixel 64 apparaît dans les préférences indiquant que la carte est supportée par le développement de Village Tronics.
- **Picasso96 Mode :** un outil très pratique pour faire reconnaître les écrans Picasso aux moniteurs SVGA. En effet, les différentes résolutions de la Pixel64 peuvent nécessiter un léger réglage comme par exemple le balayage d'écran, l'horloge du bus, etc... Tout est de plus très bien expliqué dans la notice d'Atéo.
- **ModePro :** une commodité pour promouvoir et bidouiller les écrans systèmes.

Au final, l'installation m'a pris environ 30 minutes, logiciels et réglages de quelques résolutions compris. On attaque les tests.

Avec l'Apollo 1260 : un plantage toutes les 5 minutes...

Une horreur. L'Amiga n'arrivait même plus à booter. J'étais obligé de booter en NTSC, puis de passer en mode Picasso, car en sauvant les prefs de ScreenMode, l'Amiga bloquait au moment d'afficher le Workbench. J'ai pourtant essayé en vidant ma WBStartup et ma Startup-sequence de tout patch indésirable, rien n'y fait. Coup de fil chez Atéo. Apparemment, je ne suis pas le seul à avoir des problèmes avec une 060 (Blizzard ou Apollo), mais un client les a appelés pour les féliciter, tellement ça marchait bien pour lui sur sa Blizzard 1260. Atéo a quand même finalement localisé le problème: cela vient de la première série de production. Tout devrait rentrer dans l'ordre très rapidement. Atéo informe également les utilisateurs qu'ils sont à leur entière disposition par téléphone, pour régler tout problème. Nullement découragé, j'essaie avec d'autres cartes.

Blizzard IV et Apollo 040 : tout baigne.

Là, plus aucun problème. Tout marche bien même avec ma demi-tonne de patchs. Sur la 030/50 Mhz, l'ouverture du tiroir Prefs sous Workbench met un peu de temps, mais pour déplacer les fenêtres : quel régal ! Sous MCP, il est possible de patcher Intuition pour afficher le contenu des fenêtres quand on change leur taille ou qu'on les déplace: c'est rapide même sur le 030. On passe au 040/40 Mhz. Là aussi, aucun problème, l'affichage des icônes se fait plus rapidement (en fait cela dépend du disque dur et du processeur) et les fenêtres glissent à souhait. Le Workbench du 1200 prend alors un aspect de Linux, avec affichage 800x600 16 bits et fenêtres facilement maléables : une sacrée sensation de fraîcheur et de rapidité s'installe! N'ayant jamais connu de cartes graphiques (comme la majorité des possesseurs de 1200), la Pixel64 me donne vraiment une impression de rapidité par rapport à l'AGA (c'est pas dur !).

Les performances

Bien que je n'aime pas les chiffres en eux même, voici un tableau comparatif réalisé sous SysSpeed 2.4. Les deux tests sont Intuition (affichage de fenêtres et écrans systèmes) et Graphic (affichage brut). Le processeur utilisé est le

68060/50 Mhz dans tous les cas, sauf AGA (68040/25 Mhz utilisé). La résolution utilisée est le 640x480 en 16 bits. Les chiffres indiquent le nombre d'opérations par seconde.

On constate que la Pixel64 est quand même un ton en deça de la CyberVision64. Pour expliquer cela, il faut noter que le chipset utilisé dans la Pixel64 est un Cyrrus Logic GD5434, et que ce dernier est assez vieux. La Cybervision64 bénéficie d'un chipset plus récent, ce qui peut justifier l'écart. Peu importe, l'essentiel est de voir comment se comporte la carte au quotidien plutôt que dans SysSpeed.

Test Intuition

	Pixel64	CV64	AGA
Openwin16	15	30	7
OPenwin256	14	29	2
Winlayer16	21	29	2
Winlayer256	21	26	2
Sizewin16	46	58	18
Sizewin256	41	58	6
Movewin16	182	225	18
Movewin256	156	190	3
Conoutp16	79	130	35
Conoutp256	79	129	16
Openscr16	15	19	8
Openscr256	12	15	5
Swapscr16	59	59	58
Swapscr256	59	59	58

Test Graphic

Printtxt16	3285	2447	582
Printtxt256	3287	2448	139
Rectfill16	7397	12165	349
Rectfill256	7406	12108	349
DrawElipse16	5843	16324	283
DrawElipse256	5844	16325	70
DrawCircle16	6564	15871	271
DrawCircle256	6565	15856	67
WritePixel16	54881	80486	36040
WritePixel256	57887	80503	10208
HorLines16	12308	25089	3495
HorLines256	12314	27788	747
Verlines16	5237	6825	341
Verlines256	12314	27788	747
DiaLines16	2216	5006	239
Dialines256	2212	5007	54
AeraElipse16	121	308	145
AeraElipse256	120	388	46
AeraCircle16	114	286	131
AeraCircle256	114	286	41
AeraFill16	372	402	138
AeraFill256	372	402	37

La Pixel64 et les logiciels Amiga

Tout est stable : *Wordworth 6, Miami, Voyager, AmFTP, AmIRC* (une heure de connexion sans le moindre problème), *MCP, PPaint* etc... Mais la carte graphique c'est aussi les jeux. Là, petite déception, pas de grande accélération à noter. Quake va à peu près à la même vitesse que sur ma télé NTSC (sauf qu'il tourne sur le SVGA désormais, et que c'est plus rapide que le Double NTSC qui mange de la bande passante sur l'AGA).

La démo de Lambda ne semble pas bouger côté fps et un raster split apparaît (vous savez cette coupure du balayage écran comme sur Pc). Tout ceci s'explique assez facilement. Lorsqu'on est en AGA, le CPU doit convertir les pixels chnuky en planar pour afficher les jeux 3D. Cette conversion il y a quelques années, prenait pas mal de temps machine, notamment sur un 030. Désormais sur 040 et 060, les routines chunky to planar prennent beaucoup moins de temps, de l'ordre d'un quart de VBL environ (c'est à dire le temps que met le balayage électronique pour parcourir un quart de l'écran). Le CPU a donc 3/4 de temps de balayage pour calculer le plus d'images possibles. Avec une carte graphique, plus besoin de cette conversion. Il n'empêche que le 060 a du mal à calculer beaucoup d'images pour un jeu comme *Quake* (hélas, il n'est cadencé qu'à 50 Mhz).

Ainsi, la Pixel64 soulage le CPU d'un peu de travail et lui donne une bande passante plus grande, mais le CPU a toujours son travail principal à effectuer: calculer. Cela devrait s'arranger avec le PowerPc qui lui est capable de calculer bien plus rapidement. En revanche, bonne surprise pour *DoomAttack* qui permet de s'ouvrir dans une fenêtre Workbench : c'est beau, fluide et ça en jette, mais quelle utilité ?

Quelques inconvénients

Une fois votre Workbench et la plupart de vos aplications sous Picasso, il devient impossible de faire "glisser" les écrans comme sur l'AGA. Et oui, le blitter n'est plus dans le coup et c'est bien dommage. Ensuite, Atéo nous informe que la Pixel64 n'est pas encore compatible avec les cartes PowerUP de Phase 5. Ca n'est qu'un problème logiciel (une utilisation différente de la MMU) et Atéo a déjà commencé l'update nécessaire pour faire travailler la Pixel64 avec un PowerPC. Il y a enfin le fait que la carte soit basée sur un chipset GD5434, soit un chipset qui a disparu du monde Pc car dépassé par la concurrence. D'ailleurs, la carte Pixel64 en elle même a tout de la carte Pc : la même taille, le même connecteur ISA, et le nom du fabricant a été rayé pour être remplacé par un autocollant Atéo. Heureusement, ce n'est pas de l'ISA, sinon les performances seraient catastrophiques !

Alors, certes, la Picasso IV est elle aussi munie d'un chipset Cyrrus Logic, mais il serait temps de passer à quelque chose de plus récent. Atéo n'exlut pas en tous cas que d'autres développeurs mettent au point une carte se connectant à l'AtéoBus : une petite 3DFX serait la bienvenue...

Enfin, si la Chip reste à 2 Mo bien tassés, la FAST est bien plus entamée: de 16 Mo je passe à 10, alors que sur AGA il reste environ 12 ou 13 Mo de libre. Que se passe-t-il ? L'image de fond du WorkBench devrait être stockée dans la mémoire de la Pixel64 normalement...

Conclusion :
Ca vaut le coup/coût !

Il reste que cette Pixel64 est le premier produit graphique complètement dédié au 1200. Malgré les petits problèmes avec le 060, l'ensemble donne de bons résultats et un 1200 monté en tour et habillé de la sorte devient enfin présentable pour Internet, le travail sur images, le traitement de texte, etc...

De plus, de nombreuses autres cartes sont prévues pour l'AtéoBus: carte son, scan doubler, SCSI II, parallèle et série plus rapides. La liste n'est pas finie car les développeurs intéressés peuvent contacter Atéo pour concevoir de nouvelles cartes.

Attention toutefois à l'arrivée de la carte **BVision PPC** dont le bus à 66 Mhz, les 200 et quelques Mo de bande passante et le chipset Permedia 2 rendent la Pixel64 bien modeste. Mais pour la BVision, il faut une PowerUP, donc un surcoût qui peut en diriger plus d'un vers la solution pratique et efficace d'Atéo à 2000 F.

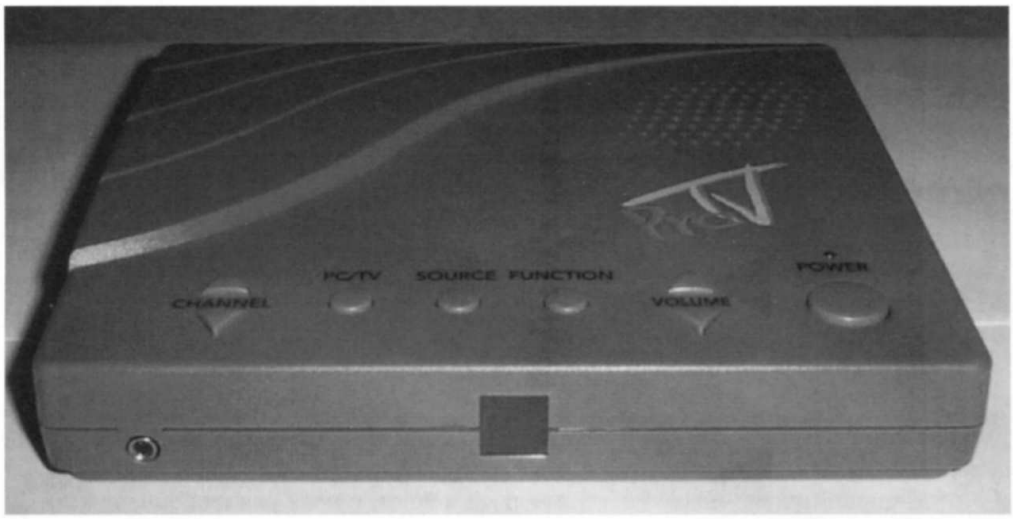
Merci à Christophe Landat et Eric d'Hervé pour le prêt de leur carte. Merci à Atéo pour le prêt du matériel et leur gentillesse téléphonique.

Les plus :
- une première pour le 1200
- le prix modéré
- l'installation facile
- prévu pour plusieurs towers
- d'autres cartes à venir

Les moins :
- le vieux GD5434
- les problèmes avec le 060
- incompatibilité (pour le moment) avec les PowerUP

ProTV

Un tuner télé et scandoubleur pour votre Amiga



Ce boîtier externe multi-fonctions est d'un intérêt particulier aux Amigaïstes, car il apporte non seulement la possibilité d'utiliser un moniteur VGA bon marché sur un Amiga, mais aussi toutes les fonctions d'un téléviseur, y compris la télécommande.

ProTV a été testé par Pascal Willano et par Nicolas Sallin.

Un tuner de bonne qualité - mais pas de chaînes étrangères!

Nicolas Sallin (henes@caramail.com)

L'emballage

La boîte n'est pas mal du tout, assez flashy, avec un photomontage de plusieurs monuments de notre petite planète bleue. Au dos, les caractéristiques de la bête (déjà données par l'ami Jac Pourtant):

Entrées: - Antenne TV - Vidéo Composite - Vidéo SVHS - Audio Stéréo (prises RCA) - Vidéo RGB (15 broches VGA)

Sorties: - Vidéo composite - Audio Stéreo (prises RCA et casque) - Vidéo RGB (15 broches VGA)

Sur l'un des côtés, une liste de l'ensemble des options dont peut être équipé votre ProTV:

Inscriptions:	*Mes commentaires:*
- PC	- connectable à une prise VGA 15 broches
- MAC	- nécessite un adaptateur
- NEC	- nécessite un adaptateur
- TeleText	- pas en standard
- NTSC	- non accepté en standard
- PAL:	
- B/G	- Noir&Blanc (?)
- D/K	- ?
- I	- ?
- M	- ?
- SECAM	- ouf!

Sur mon exemplaire, seule l'inscription SECAM est cochée. Je sais donc déjà que je n'aurai pas le TeleText. Flûte! En fait, je ne savais pas qu'il y avait plusieurs modèles différents sur le marché. Donc, attention à bien choisir.

La boîte contient: le ProTV, un adaptateur secteur, une rallonge VGA 15 broches, une télécommande et un manuel en anglais. Pragma Informatique m'a gratuitement fourni un câble composite "blindé" avec mon achat, sur simple demande. Sympa, car c'est un élément introuvable.

Le livret contient une brève description des fonctions de l'appareil, de ses connecteurs, des appareils que l'on peut y raccorder, ainsi qu'une revue des fonctions de la télécommande. On nous explique également comment trouver les chaînes TV sur le tuner et que faire en cas de problème. En résumé, le manuel est assez complet, même s'il expédie beaucoup trop vite l'ensemble des points abordés.

Utilisation

Voici comment JE m'en sers: la sortie RGB de mon 1200 est branchée sur l'entrée VGA, via un petit adaptateur non fourni. La sortie composite (de très mauvaise qualité) du 1200 est sur l'entrée composite du ProTV. Et l'antenne TV est également raccordée (il y a une antenne interne mais la réception est exécrable si le signal n'est pas très fort). Le tout est redirigé sur mon moniteur M1438S, via un autre adaptateur non fourni).

On allume l'Amiga: le signal vidéo de l'A1200 passe même lorsque le ProTV est éteint et il n'est que très légèrement dégradé. Mais ce n'est perceptible que si le contraste du moniteur est à son maximum. Ouf...

On allume le ProTV: voilà un écran bleu. J'appuie sur le bouton AUTOSCAN de la télécommande pour trouver les chaînes TV. Il trouve les quatre premières tout seul mais je dois chercher moi-même les deux suivantes. Leur signal doit être trop faible pour le tuner.

Première énorme déception: impossible de trouver les chaînes étrangères (qui émettent en PAL et non en SECAM). Pour moi qui habite en Alsace, il est très pénalisant car les chaînes suisses sont excellentes avec des films en avant première, la 5ème saison d'*X-Files*, *DreamOn*, la 3ème saison de *Millenium* (la 1ère bientôt sur France2...) et les résultats des élections bien avant 20h! Pourtant, la doc spécifiait bien que le tuner décodait le PAL/SECAM/NTSC... Peut-être y a-t-il un lien avec l'inscription SECAM mentionnée plus haut?

Le son de la TV sort par le haut-parleur intégré qui est d'une qualité acceptable. Bien sûr, il n'y a aucun problème pour tout rediriger vers une chaîne hifi. Mais le son sortira toujours par le haut-parleur interne, tant que rien ne sera branché sur la prise casque. C'est idiot, mais j'y ai remédié en enfonçant à moitié la prise d'un vieux casque. Le haut-parleur se tait et le casque ne diffuse rien !

La télécommande

Très complète, elle permet (en surimpression sur l'image, OnScreenDisplay):

- de régler l'horloge interne (l'heure est affichable sur l'image télé)
- choisir le temps au bout duquel le ProTV s'éteindra automatiquement
- choisir l'antenne de réception de la télé (par les AIRs ou par Câble)
- switcher entre l'Amiga et la TV/Composite/SVHS
- puis de switcher entre la TV, l'entrée composite et la SVHS
- couper le son (MUTE)
- modifier le volume sonore
- mémoriser automatiquement le maximum de chaînes (AUTOSCAN)
- mémoriser ou enlever un canal TV
- modifier les réglages de l'image et du son (Brightness, Color, Contrast, Tint (?), Bass, Treble). C'est ça le multimédia :). Ceci est important, afin de "rattraper" la mauvaise qualité de la sortie composite du 1200...
- se synchroniser (SYNC) avec une source vidéo externe, afin d'éviter des sauts d'image (c'est ce que dit le manuel).

Un autre reproche: ici, les boutons numérotés n'ont pas leur fonction habituelle. Ils servent juste à se positionner sur les différents canaux qui peuvent diffuser une chaîne. Un exemple, j'ai TF1 sur le canal 27, FR2 sur le 21, C+ sur le 05, etc... Bref, c'est loin d'être pratique. Et c'est même inutilisable si l'on veut l'utiliser en conjonction avec une parabole et ses multiples chaînes... Un moindre mal est d'utiliser les boutons permettant de "monter et descendre" dans les

chaînes. Exemple: je suis sur C+ (05) et, d'une seule pression, je "monte" sur FR2 (21). Avec 6 chaînes, ça va. Avec 20 ou 30...

Viennent ensuite les boutons qui sont inactifs si l'on n'a pas l'option correspondante:

- 3 boutons pour afficher le TeleText et se promener entre ses pages (le TéléText de la TV Suisse Romane est d'une excellente qualité... grrrr)
- deux boutons MTS et C.C. (Closed Caption) ?! Kézako ?

Scandoubleur

C'est un ScanDoubler! Mais oui, tout ce qui rentre par l'entrée composite et l'antenne TV (et peut-être même aussi par l'entrée SVHS, mais je n'ai pas d'équipement à cette norme) en 15 KHz/50 Hz ressort en 31.5 KHz/60 Hz, prêt à partir sur un écran VGA pas cher! Attention, ce n'est pas un désentrelaceur. C'est même un entrelaceur, en fait! Rassurez-vous, l'entrelacement ne se voit que vraiment très peu (j'ai mis plusieurs jours pour le remarquer!). Et il ne concerne pas le signal qui passe par l'entrée VGA! Seuls les démos/jeux en 15 KHz sont concernés. Si vous voulez vous rendre compte de la manière exacte dont le signal vidéo sera dégradé par la prise Composite, alors regardez une Nintendo64: les couleurs sont beaucoup plus fortes et l'image est légèrement antialiasée. Ceci est dû au fait qu'en vidéo composite, tous les signaux sont mélangés et se dégradent donc plus facilement qu'en RGB où chaque composante de couleur passe par un fil différent. Donc, si vous êtes graphiste sur DPaint en mode Pal, alors le ProTV n'est pas pour vous puisque vous verriez vos oeuvres légèrement modifiées.

De plus, contrairement à ce qui est annoncé, le ProTV ne reconnaît pas le NTSC sur l'entrée composite (j'ai fait le test en appuyant sur une touche dans le BootMenu -> passage du PAL au NTSC). L'image est complètement distordue, mais ce n'est pas très grave.

Comme il y a une sortie composite sur le boîtier, j'ai pu mettre la télévision sur mon vieil 1083S. Mais,le signal ressort tel qu'il est entré: PAL, SECAM ou NTSC (en 15 KHz). Sur le 1083S, qui est aux normes PAL, les chaînes françaises diffusées en SECAM sont donc en noir et blanc.

Enfin, pour les possesseurs de A500/A2000, je crois que la sortie composite de ces machines est exclusivement monochrome. Attention, donc.

En résumé

Je suis assez content de mon achat, je peux acheter un 21 pouces qui ne prend pas le 15KHz et continuer de pouvoir jouer à WormsDC. Mais, à cause de la dégradation du signal composite, les noms des vers de terre ne seront aussi nets que d'habitude. Si le problème du choix des chaînes sur la télécommande était réglé, le ProTV risquerait de faire un carton. Quant à l'impossibilité de capter les chaînes en PAL, il faudrait voir si c'est une option avant de pouvoir juger...

Au final:

Les plus:

- la relativement bonne qualité du tuner
- la fonction ScanDoubler - tous les réglages possibles
- la multitude de connecteurs
- la télécommande fournie

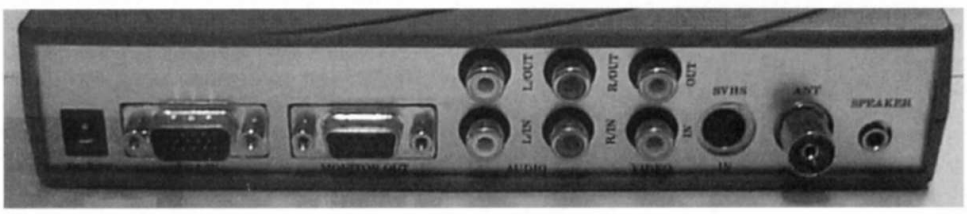
Les moins:

- le tuner ne capte pas les chaînes étrangères
- du NTSC dans l'entrée composite = du n'importe quoi sur la sortie VGA
- impossibilité d'associer une chaîne à un bouton précis de la télécommande
- le fait de proposer certaines fonctions en option (ce qui n'est pas mentionné dans les pubs des revendeurs, même s'ils ne parlent pas de ces fonctions suplémentaires)
- de plus, ces options ne sont pas rajoutables par la suite !

Un bon petit machin-bidule, quoi ! ■

Pascal Willano (the.pawn@hol.fr)

Un produit universel - mais attention au flou



Faisant partie de ces pauvres Amigaistes devant se battre pour utiliser leur machine sur un moniteur VGA, j'ai accueilli le test du ProTV, avec beaucoup d'attente. Je tiens à ce propos à remercier Jean-Luc Manchon de la société Pragma pour le prêt du matériel. Le ProTV comme l'a très bien décrit Sallin Nicolas dans son article est un produit conçu en priorité pour PC et Macintosh. Ses possibilité, que ce soit en entrée ou en sortie, en font un produit utilisable sur de nombreuses plates-formes, et notamment l'Amiga, sans oublier son tuner SECAM pour regarder la télé sur un moniteur VGA!

Le produit est d'une prise en main assez simple, heureusement car ce n'est pas. la documentation qui vous aidera! Je l'ai branché sur mon 1200 Tower et mon moniteur VGA 15" autoscan. Tous les câbles pour le branchement sont fournis, y compris l'adaptateur VGA du 1200. Il suffit alors de relier:

- Le moniteur VGA sur la sortie VGA du ProTV
- La sortie composite du 1200 sur l'entrée composite du ProTV
- La sortie VGA du 1200 au travers de l'adaptateur DB23<->DB15 et du câble VGA fourni à l'entrée VGA du ProTV
- Optionnel,l'antenne Télé (non fournie) pour la visualisation sur moniteur.

Un léger flou

Premier démarrage, quelle surprise de pouvoir enfin voir le boot du 1200 sur l'écran VGA! Mais la qualité n'est pas au rendez-vous! D'autre part, du fait que c'est un produit pour PC, le changement de source ne se fait pas automatiquement. Le basculement VGA/vidéo composite peut se faire uniquement manuellement, à l'aide de la télécommande ou du boîtier grâce aux quelques boutons de navigation qui sont situés sur le capot.

La sortie composite de l'Amiga n'est pas réputée pour sa qualité et d'autre part, la gestion de la composite du ProTV est elle aussi assez décevante. J'ai pu essayer avec une PlayStation, l'image est très contrastée et un léger flou apparaît sur tous les contours de l'image, d'où une qualité acceptable mais bien inférieure à celle d'une télé ou d'un moniteur vidéo. Autant dire que l'affichage de l'Amiga en composite est très mauvais. Un Workbench en haute résolution entrelacée est difficilement lisible.

Côté VGA, où le ProTV fait juste office de commutateur, rien à dire, cela est correct et s'il y a dégradation du signal, cela n'est pas perceptible.

Et la télé en plus!

Malgré ces défauts, ce système se révèle très utile à l'utilisation. Le lancement de programmes en Amos, de jeux ou encore de démos n'est plus bloquant. Le changement de source manuellement, est une contrainte acceptable si on n'est pas trop difficile. Il n'est malheureusement pas possible de visualiser le format NTSC, car le ProTV n'arrive pas à se synchroniser dessus.

Ce système est plutôt à considérer comme une solution de dépannage pour les inconditionnels du VGA.

Le plus du ProTV est tout de même son tuner télé, qui, pour les gens qui ne possèdent pas de télé, offre une alternative intéressante. Le tuner est peu sensible, il vous faudra une réception antenne de bonne qualité et un environnement avec peu de perturbation électromagnétique. Autant dire que son utilisation en même temps que l'Amiga dégrade la réception. Il fonctionne aussi parfaitement avec le câble, ce qui est appréciable. La qualité est très bonne, très proche de celle d'une télévision. La seule ombre au tableau est l'utilisation de la télécommande, ou la seule possibilité de configuration des chaînes est sur les deux boutons de défilement des canaux.

Conclusion

Un produit universel qui pourra aussi bien être utile pour l'Amiga 1200 que pour un PC, mais dont la qualité de la sortie composite limite à une utilisation de dépannage. Il est vendu 1000F chez Pragma Informatique, ce qui peut paraître un peu cher pour l'utiliser uniquement en tant de scandoubleur. Par contre, si vous cherchez en plus une télé d'appoint, alors ce produit est fait pour vous!

APACHE monter votre serveur WEB personnel!

Vous rêvez de monter votre serveur WWW personnel? C'est un serveur "httpd" qu'il vous faut, et Apache comblera vos désirs. C'est un serveur www "free software" très connu dans le monde Unix (porté aussi sur OS2, NT beuuuhhh et Amiga Ahhhh). Un très grand nombre des serveurs que vous fréquentez utilisent Apache, mais le serveur WWW reste invisible, il ne fait que répondre aux demandes reçues.

Apache est issu du serveur développé par le NCSA (National Center for Supercomputing Applications) de l'Université d'Illinois. Le logiciel est actuellement géré par le *Apache Server Project* (www.apache.org) qui est constitué de développeurs du monde entier. La version Amiga a été portée par une petite équipe accessible aux adresses www.xs4all.nl /~albertv/apache ou www. dsdelft.nl/~apache. La dernière version téléchargeable est la 1.3b3, qui fonctionne très bien sur Amiga et est très stable. Cette version est apte à servir un grand nombre de demandes simultanées et est peu gourmande en ressources. Mes tests donnent de 2 à 8% du CPU (j'ai un Amiga 2000 avec processeur 680040 à 40MHz) pour un utilisateur connecté par modem 33600.

Utilisation de Apache 1.3B3.

Cette version, la dernière en date, est disponible en téléchargement. L'archive (lha) pèse un peu moins de 1Mo. En la décompressant dans un beau répertoire tout neuf (que vous appellerez *Apache,* naturellement), on découvre quelques répertoires (logs, conf, cgi-bin, htdocs toute la doc en HTML et en anglais...) et un bel exécutable "htppd" d'environ 320K ainsi que deux procédures ARexx de lancement et d'arrêt. Lorsque ce premier pas est fait, ne vous précipitez pas, cela ne peut pas marcher (pas encore)! Apache est d'origine Unix, et demande la très fameuse "Ixemul.library" (V47.2 mini) que l'on trouve chez tous les bons Aminet mais aussi au comptoir http://www.xs4all.nl/ ~albertv/apache. Il faut ensuite se procurer quelques ingrédients "bien de chez Unix", j'ai nommé les fameux "ch(own,grp,mod)" et le beau "ls" dont vous allez apprécier l'utilité du switch "-al". Il est aussi intéressant de placer "Unixdirs" dans votre startup et à vous les cd ../xxx et cd /DH0 au lieu de cd DH0: dans le plus pur style Unix.

Tous ces instruments se trouvent contenus dans le "fileutils.lha" rayon "dev/ade". On peut leur préférer ceux du rayon "util/gnu" à se procurer de la même façon ou encore chez "ftp.uni-paderborn.de". Mettez tous ces utilitaires dans un petit répertoire bien propre et ajoutez-les à votre PATH. En effet, tous les fichiers utilisés par Apache doivent être chown-isés, chgrp-isés et même chmod-isés (attention aux fameuses options "rwx"). Vous procurer aussi (même s'il faut le voler) RX-GATE, il est maintenant accessible en téléchargement. Lorsque tous ces ingrédients sont là (enfin !) vous aller pouvoir commencer à travailler.

La configuration type que je vous propose pour commencer (elle marche !) comprend:

- un répertoire de logiciel (assign-é par APACHE:) qui contient Apache lui même.
- un répertoire comprenant les éléments accessibles (assign-é par WWW:) et comprenant deux sous-répertoires "html" et "cgi-bin".

Actions à mener:

1) Paramétrer votre pile TCP (Miami ou xxx) pour y créer :

- un groupe "http", 45, http le user "http" fait partie du groupe "http".
- un user "http", password par sécurité, 1010, 45, APACHE, homedir = www:
- le service "http" ID=80 type=tcp sans alias Même pas besoin de configurer Inetd, c'est le pied.

2) Paramétrer Apache lui-même. Ne pas oublier de faire une copie de sécurité complète du répertoire "APACHE:conf", une erreur est si vite arrivée.

a) Fichier "access.conf", y déclarer nos éléments accessibles par nos futurs "clients" ébahis.

```
<Directory www:html>
Options Includes Indexes FollowSymLinks
AllowOverride None
order allow,deny
allow from all
</Directory>
<Directory www:cgi-bin/>
Options ExecCGI
AllowOverride None
order allow,deny
allow from all
</Directory>
```

Si vous voulez pouvoir accéder à deux "services" de Apache: *server-status* et *info* vous devez ajouter :

```
<Location /server-status>
SetHandler server-status
allow from .jpp.fr
</Location>

<Location /info>
SetHandler server-info
order allow,deny
allow from .jpp.fr
</Location>
```

Le .jpp.fr correspond au doux nom donné à mon adresse IP 127.0.0.1 (localhost), mettez y votre propre phantasme (déclarez-le dans Miami ou Amitcp ... en alias de localhost) et n'oubliez pas le point devant! Si vous avez une adresse IP fixe et un host name officiel, profitez-en pour la déposer ici.

C'est tout pour "access.conf".

b) Fichier "httpd.conf", ne touchez qu'au

minimum de choses, le fichier fourni par défaut est très convenable.

Modifiez :

DocumentRoot www:html

ServerRoot apache:

MinSpareServers 4

MaxSpareServers 8

StartServers 8

Ne touchez pas aux autres fichiers de paramètres avant d'avoir lu toute la doc, et elle est longue (en HTML accessible par votre butineur préféré).

3) "Unixiser" vos répertoires., il faut lancer Miami (ou autre Amitcp) d'abord, c'est impératif!

Dans APACHE:

chown http *

(* si vous avez Unixdirs, sinon #?)

chgrp http *

chmod +x *

Dans WWW:

chown http *

chgrp http *

chmod +r *

dans "WWW:html" : là où vos merveilleuses pages WEB dorment en attendant le butineur (ou lutineur ?) charmant:

chown http *

chgrp http *

chmod +r *

dans "WWW:cgi-bin" : là où vos magnifiques procédures (oui oui en ARexx c'est promis) vont sous peu attendre le client.

chown http *

chgrp http *

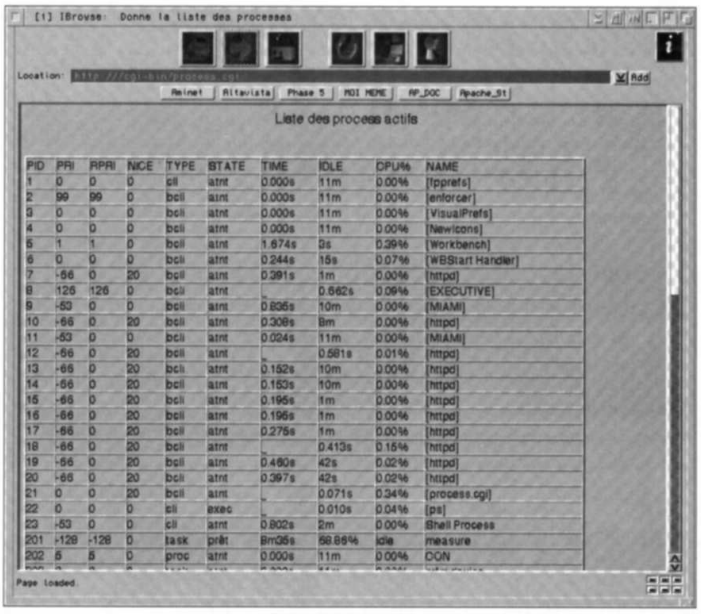
chmod +x * (oui "x" pour éxécutable)

Je vous conseille de stocker tout ceci dans un petit script. En effet, certains outils Amiga (la plupart des éditeurs, Ced, Golded .... sauf Memacs !!! et vivent les vieux machins) s'ingénient à effacer les protections que vous venez laborieusement de mettre en place lorsque vous modifiez un petit truc, pour faire plus beau, et que vous faites "save". C'est là que "ls -al" fait merveille et vous permet de voir comme sous n'importe quel Unix, les autorisations, groupes ... de tous vos fichiers.

drwx------ 2 http nogroup 1024 Jan 8 22:03 barres

drwx------ 2 http nogroup 1024 Feb 7 23:45 boutons

Tiens, là il n'y a que le groupe par défaut, c'est une erreur.



4) Créer une page Web minimale, par exemple :

<HTML> <HEAD> <TITLE>Ma première page </TITLE> </HEAD> <BODY> <H1><P><CENTER>Bonjour

HTML </P> </H1> </BODY></HTML>

Ce n'est pas beau mais cela suffira pout tester.

- Nommer cette première page "index.html" (c'est un standard), placez-la dans "WWW:html".

- Lancer votre TCP préféré, moi c'est Miami, (en local, c'est très économique pour les essais!)

Frappez "cd APACHE:" puis "rx starthttpd"...

...c'est parti, votre serveur tourne. Vérifiez tout de même la présence de quelques tâches "httpd" (ARTM est chouette, ou "TOP" si vous utilisez "Executive" - au fait Apache coexiste très bien avec Executive). Si de multiples petits "démons" httpd sont présents, lancer votre brouteur (ou butineur) et faites un "http://localhost" ou http://www.moi.fr si vous avez déclaré "moi.fr" comme alias pour l'adresse IP 127.0.0.1

A la prochaine fois pour l'utilisation des procédures, oui, en ARexx, on vous l'a juré. D'ici là, potassez votre HTML et devenez un chef des <TABLE> </TABLE>, <FORM ...> </FORM>...apprenez à différencier une méthode "GET" d'une méthode "PUT" ... j'ai parlé de méthode.

Testé sur A2000 + Blizzard_2040 + 54Mégas et disques divers. Testé avec AWeb démo, Voyager démo, IBrowse (en local) et Internet Explorer à distance. Si vous désirez une copie de mes fichiers de paramétrage, contactez-moi par Email.

SLD Informatique
03 88 62 20 94
S.L. Diffusion
140 route deBischwiller
67300 Schiltigheim

Prix modifiables sans préavis 06/98

VISA

Frais de Port:
Tour-Moniteur-Scanner 120 F,
CD 20 F, Logiciel 35 F, Souris 25 F, autre 70 F.
Votre Commande par courrier avec votre règlement par chèque,mandat cash ou carte bancaire.

Voyez nos promotions sur :
http://WWW.SL-Diffusion.com
sldiff@easynet.fr

Nouveautés chez SLD

Quake	399,-
Foundation	279,-
Genetic Spiracy	279,-
Aminet Set 6	219,-
Aminet 24	90,-
Fusion 3,1	719,-

...et toujours...

A500 Viper 520-33 AT/CD+8MO	1 129,-
E-Matrix T-530-40+Controleur AT	1 379,-
A600 M-TEC 68030/40+4MO	969,-
Carte Son ZII Delfina Lite	2 199,-
Disque Dur IDE 3,5" 2,1 GO	1 189,-
CD ROM IDE 32X Slot In Pionneer	999,-
Boitier 5,25" CD Rom Externe SCSI	379,-
Joystick Python 1M (Amiga-Atari)	149,-
IdeFix-97	269,-
Quadrupleur IDE 1200	219,-
Ethernet Carte ZII Amiganet BNC+Pair	1589,-
Ethernet PCMCIA Amiganet BNC	1489,-

POWER UP
Manuel Intégral en Français

Blizzard PPC 603e/160 avec 40/25	2 599,-
Blizzard PPC 603e/200 avec 40/25	2 999,-
Blizzard PPC 603e/240 avec 40/25	3 699,-
Blizzard PPC 603e+/160 avec 60/50	5 069,-
Blizzard PPC 603e+/200 avec 60/50	6 159,-
Blizzard PPC 603e+/240 avec 60/50	6 799,-
***	
Cyberstorm MKIII avec 60/50+scsi	4 999,-
Cyberstorm PPC180 avec 60/50+scsi	6 539,-

Cable Péritel (Amiga ou ATARI)	79,-
Cable MONITEUR 1084	129,-
Nappe 2,5-3,5"	139,-
Nappe 2,5-3,5"-3,5"	169,-
Nappe SCSI 7 Postes	189,-
Nappe Ultra Wide SCSI x 4 Postes	369,-
Terminaison Ultra Wide SCSI Active	219,-
Adap Ultra.Wide SCSI->Fast SCSI terminée	149,-

✆ Pour toutes connectiques, Amiga/Mac/PC

Tour Infinitiv A1200 Micronik	1 189,-
Coque Clavier AMIGA Mikronik	379,-
Carte Zorro 2	1 199,-
Carte Zorro 3 +scsi	2 999,-
Lecteur Disquette HD interne 1200	569,-
Lecteur Disquette HD Externe	609,-
Ventilateur Spéciale Disque Dur	149,-
Alimentation interne Micronik+adapt	429,-
Scandoubler Externe 1200 Micronik	879,-
Option Slot Video pour Zorro II	429,-

SCANNER ARTEC AT6
Amiga-Mac-PC
+ ScanQuix 3,8VF
1 999,- F
Format A4
30 Bits/1 Pa
600x300 DPI
OS 3,0 Minimum -Fonction Photocopie, Scan to Disk
Fonctionne sur Amiga, Mac, et PC (Logiciels fournis)
Commandez le avant le 6/6/98 = Port offert

Blizzard PPC: deuxième rencontre

Les bruits de couloir, les programmes qui foisonnent sur l'Aminet, tout nous pousse vers ces trois lettres salvatrices PPC (abréviation de Power PC, processeur RISC de Motorola pour les néophytes.) Aussi, lorsque le rédac chef me contacta pour le test d'une Blizzard PPC 603, mon sang ne fit qu'un tour. Deux jours plus tard, elle était chez moi (merci à FDS pour ce prêt.).

Le modèle testé est la Blizzard PPC603e 166MHz + 68040 à 25MHz + SCSI. Après cette semaine de tests, le bilan comme nous allons le voir est assez mitigé, tout du moins du point de vue d'un utilisateur de 68060 à 66MHz.

L'emballage

La boîte d'emballage a un peu grossi! On y trouve un CD (Power Up déjà présenté lors du test de la CyberPPC), une disquette de mise à jour des librairies du PPC, deux disquettes pour la configuration du port SCSI, la carte (toujours au format de la trappe du 1200), le câble SCSI et un manuel.

Le manuel Allemand/Anglais est très détaillé et répond aux principales questions que l'on peut se poser. De l'installation de la carte à la configuration du bus SCSI.

La carte

Elle surprend vraiment par son intégration! Mettre deux processeurs, le SCSI, 2 emplacements mémoire et un connecteur pour carte graphique dans si peu de place est une véritable prouesse! Un radiateur ventilé a été placé sur le PPC 603e et les convertisseurs de tension. La ventilation se fait à travers la carte, à l'aide d'un petit ventilateur. Par contre, le 68040 même à 25MHz chauffe énormément, ce qui exclut son utilisation dans un 1200 standard, à moins d'une installation abracadabrante! Il est pourtant précisé dans la documentation que cela est possible.

En revanche, son installation dans une tour ne pose pas de problème. On peut ajouter deux barrettes mémoire double face SIM 32/36bits ou EDO.

Les différentes librairies (040 et PPC) installées, elle démarre du premier coup. Le SCSI est reconnu, mais il ne faut pas oublier de changer le nom du device. En effet, celui-ci n'est plus 1230scsi.device, mais blizzardppc.device. Ceci fait, tout fonctionne.

Première utilisation

Aïe, que c'est lent! Le passage du 68060 au 68040 à 25MHz est déroutant, le système est au bas mot deux fois plus lent, jusqu'au SCSI dont les performances diminuent de 40%.

Premier choc passé, on s'attaque au PPC. L'utilisation de la commande Elfloadseg dans la startup-séquence, permet d'utiliser les programmes PPC ".elf" directement, sans passer par une commande du genre "RunPPC". Les démos fournies par Phase5 fonctionnent bien, la différence avec le 68040 est assez flagrante. Le plus surprenant reste le programme de détection du PPC, qui m'annonce que j'ai un PPC à 125MHz! Renseignement pris auprès de Phase5, le programme ne mesure que le coefficient multiplicateur du CPU et se base sur une fréquence bus de 50MHz (50MHz x 2.5 = 125MHz). Or, la fréquence bus de la carte est 66.6667MHz, d'où un PPC tournant bien à 166MHz. Ce problème devrait être résolu dans la prochaine version...

Le boot de la carte place automatiquement le KickStart en fast RAM, ainsi que toutes les librairies exec, expansion, ... Exit les patchs comme blizKick et compagnie.

Le SCSI

L'adaptateur SCSI n'a que peu changé depuis les cartes Blizzard 68k. Même si le chip a été remplacé par un NCR 53C710, les deux composants offrent sensiblement les mêmes performances! C'est du SCSI2 standard (asynchrone à 10Mo/s et synchrone à 5Mo/s), avec un accès DMA à 50Mo/s crête vers le système. Ce qui a changé par contre, c'est le connecteur externe Mini SubD 50 points, qui est maintenant compatible avec la norme SCSI2 et devrait fiabiliser les transferts, puisque mieux protégé des perturbations (rappel: le Bus SCSI comprend environ 25 signaux, les 25 autres fils sont les masses signaux. Or, dans le connecteur DB25 du kit SCSI des Blizzard, toutes les masses sont regroupées sur un seul fil.).

Côté performance en utilisation, elle semble sensiblement identique. Elle est environ 40% moins performante que la 68060 + kit SCSI. La différence est dûe à la différence de puissance des CPU. Les utilitaires de gestion du bus n'ont pas changé non plus.

Les logiciels

J'ai laissé volontairement de côté la plupart des programmes fournis par Phase5, dont le but est de promouvoir leur carte, et fait des comparaisons par rapport à mon système habituel, à savoir une Blizzard 68060 à 66MHz.

Je vous conseille de vous reporter au tableau "Tests logiciels", qui résume rapidement les quelques tests que j'ai pu réaliser.

Benoit n'est plus à présenter! Il démontre la puissance FPU du PPC.

PPaint7, annoncé pour PPC, ne tourne en réalité qu'à l'aide du 68040, ce qui explique la différence de performance.

Art Studio Pro et *PCD Manager* correspondent à des chargements et conversions de fichiers images.

MusiqueIn compresse un fichier audio au format MPEG audio layer 3.

Anim MPEG consiste à jouer une Anim MPEG dans une fenêtre sous Workbench; sur 68060, j'ai utilisé *Frogger*, sous PPC *Isis*, fourni par Phase5.

CandyPPC présenté le mois dernier, permet de créer des images pour Internet.

Mime 64 est destiné à encoder au format mime, un fichier de 3.5Mo.

Résultats

On peut visiblement écarter *PCD Ma-*

Logiciels	68040/25Mhz	68060/66Mhz	PPC603e/166Mhz Powerup	PPC603e/166Mhz Warpup
Benoit (Fractal) Phase5	48"9	..	1"5	..
PPaint7 (Chargement Anim)	81"	42"	??	..
Ppaint7 (Filtre Blur High)	69"	12"	??	..
Art Studio Pro (Charg. 10 jpg)	..	13"9	23"2	..
PCD Manager	..	13"	40"	..
MusicIn (Compression de 10s audio en MP3)	..	160"	80"	..
Anim MPEG (68k=Frogger/PPC=Isis)	..	2,7i/s	2,5i/s	..
CandyPPC	31"	5"3	1"3	..
Mime 64	78"	23"5	19"2	15"2
Xbin (Decompression Mac)	..	..	7"1	6"4

Tests logiciels

	68040/40Mhz	68060/66Mhz	PPC603e/166Mhz	PPC603e / 200Mhz	PPC604e/200Mhz	PPC604e/350Mhz	PPC750/300Mhz	Intel P233MMX	Intel PII-350Mhz
Cache interne	4ko+4ko	8Ko+8Ko	16Ko+16Ko	16Ko+16Ko	32Ko+32Ko	32Ko+32Ko	32Ko+32Ko	16Ko+16Ko	16Ko+16Ko
Bus d'adresse (Bits)	32	32	32 (52)	32 (52)	32 (52)	32 (52)	32 (52)	36	36 (46)
Bus de données (Bits)	32	32	32 ou 64	32 ou 64	64	64	64	64	64
Transistor (Million)		2,5	2,6	2,6	5,1	5,1	..	..	..
Techno (µM)	0,5	0,5	0,35	0,35	0,35	0,25	0,29	0,35	0,25
Tension (V)	5	3,3	3.3 (Int 2.5)	3.3 (Int 2.5)	3.3 (Int 2.5)	3.3 (Int 1.8)	3.3 (Int 2.5)	2,8	2
Specfp95	..	..	4	4,9	8,7	9	8,5	4,23	**
Specint95	..	..	4,6	5,6	9,4	14,6	13,2	7,12	13,9
MIPS	40	(+100)	234	282	359	629	540	..	..

(**) : Résultat non fournit par Intel sous prétexte qu'ils ne sont pas révélateur de la performance du processeur.

Tableau processeurs

nager, la différence en faveur du 060 semblant trop importante pour être prise en compte. Restent les logiciels faisant uniquement appel au PPC tel que *Candy* ou *Benoit*, où l'on note une accélération conséquente d'environ 4 fois par rapport au 060. Les autres *Mime64, Isis*... font appel au PPC et au système, d'où nécessité de changement de contexte (Passage du PPC au 68k), ce qui ralentit considérablement l'exécution du programme. On se retrouve alors avec des programmes légèrement plus rapides ou identiques au 060. Ce problème se retrouve notamment dans l'utilisation de *AMP* pour la lecture des fichiers MP3. La lecture ne pose aucun problème, mais il est exclu de l'utiliser en multitâche, car à chaque déplacement de fenêtre ou ouverture du menu, cela bloque la lecture!

Les résultats sont tout de même globalement satisfaisants, sachant que la plupart de ces programmes ne sont pas forcément très bien optimisés. Pour m'en assurer, j'ai essayé de regrouper quelques informations sur les processeurs du marché.

Les processeurs

J'ai regroupé des informations sur les processeurs actuels, de façon à avoir une base de comparaison (voir Tableau Processeurs). Ces données sont celles fournies par les constructeurs Motorola et Intel. Vous y trouverez des informations sur le cache interne au processeur (un pour les données + un pour les adresses) et la largeur du bus de données et d'adresse (+ adresse virtuelle grâce à la MMU)...

Specfp95 est une série de tests qui permettent d'estimer la puissance d'un processeur en calcul sur les flottants (FPU). De même, Specint95 permet d'évaluer la puissance du processeur en calcul sur les entiers. Mips est quant à lui, l'abréviation de Millions d'Instructions Par Seconde.

Il en ressort une indéniable supériorité du PPC. Le 603e à 166MHz est sur le papier environ 2.5 fois plus rapide que la 060. Quant au haut de gamme, on obtient des monstres de puissance. La série 604e serait à peu près équivalente au PentiumII au niveau performance, pour un prix nettement inférieur, et une consommation électrique bien plus faible. 10 Watts de dissipation thermique pour le PPC604e à 350MHz contre 25W pour un PentiumII à 350MHz; ce qui facilite leur intégration dans des systèmes mal aérés tel qu'une tour PC standard. Pour preuve, tous les systèmes conçus autour d'un Pentium II avec un peu de professionnalisme, disposent de deux ventilateurs, voire trois.

Ce comparatif met aussi en valeur la différence entre un PPC603e et un PPC604e. A fréquence égale, le PPC604e est environ 30% plus rapide que son homonyme le PPC603. Cette différence est d'autant plus marquée que le PPC603e sur la Blizzard est utilisé avec un bus de données sur 32Bits, et non 64Bits comme sur les CyberPPC avec le 604e, ce qui explique aussi l'utilisation de barrettes mémoire SIMM 32Bits 60ns, alors que la CyberPPC utilise des mémoires DIMM 64Bits 10ns.

Ce choix technologique est certainement dû à la taille de la carte qui limite la place du routage des différents Bus. Phase5 aurait certainement pu s'affranchir de la taille standard des cartes du 1200, vu que leur utilisation n'est que peu recommandée en version 1200 standard, et nous offrir pour une fois une carte digne des performances d'une carte CPU d'Amiga 4000, 3000, ...

Ce mois-ci, est sorti sur Aminet, un port pour Amiga du programme de BenchMark du magazine Américain Byte. Cela permet de comparer sommairement différentes architectures ou processeurs. Le système de référence est un PC Dell à base de Pentium Intel 90MHz (Voir Tableau "BYTE Mark"). Les résultats sont à prendre avec précaution puisqu'ils dépendent en grande partie de l'optimisation du programme. Le détail de chacun des tests est très précisément décrit dans l'archive du programme (voir sur Aminet: util/mon-i/ByteMark68kPPC .lha). Il offre néanmoins une base de comparaison. On retrouve bien les différences PPC et 68K, avec un PPC603e à 166MHz environ deux fois plus performant qu'un 68060 à 66MHz. Côté comparaison avec le Pentium, on ne retrouve pas tout à fait les différences théoriques, surtout du point de vue FPU. On peut aussi noter que le 68060 est sensiblement équivalent à un Pentium de même fréquence, et non pas nettement supérieur, comme j'ai pu le lire sur certains Newsgroups!

Warp Up

Pour finir ce tour d'horizon de la Blizzard PPC, il me fallait parler de l'autre offre logiciel d'intégration du PPC à l'OS

BYTE Mark

Test	68040/25Mhz	68060/66Mhz	PPC603e/166Mhz	PPC604e/180Mhz	Intel P90Mhz
Numeric Sort	0,12	0,62	1,22	2,48	1
String Sort	0,07	0,45	0,56	0,99	1
Bitfield	0,15	1,05	2,67	3,53	1
FP Emulation	0,24	0,88	2,37	2,28	1
Fourier	0,01	0,24	0,45	0,6	1
Assignement	0,2	0,85	1,52	3,99	1
Idea	0,13	0,65	2,76	3,91	1
Huffman	0,12	0,92	2,54	3,44	1
Neural Net	0,07	0,36	1,27	2,02	1
Lu Decomposition	0,15	0,45	0,72	1,79	1
Moyenne Entier	0,14	0,75	1,72	2,7	1
Moyenne Flotant	0,05	0,34	0,74	1,29	1
Base 68040 Entier	1	5,35	12,28	19,29	7,14
Base 68040 Flotant	1	6,8	14,8	25,8	20

Amiga, à savoir le Warp Up de Haage & Partner. Ce système est sensé remplacer le système de Phase5 (basé sur la ppc.library) pour accéder au PPC.

Sans rentrer dans les polémiques qui tournent autour de ce sujet, je tiens à signaler que la version trois de ce système est fonctionnelle sur les cartes BlizzardPPC. Son installation se fait sans problème. Il ne faut pas oublier d'enlever la ppc.library de Phase5, qui est chargée au boot de la machine. Le système de Haage & Partner n'est donc utilisable qu'au deuxième démarrage, le temps de patcher la ppc.library.

L'ensemble logiciel fourni est comparable à celui de Phase5. En fait, Haage & Partner a repris des démos de Phase5, et en a fait leur équivalent pour WarpUp. Si on s'en tient au programme de démonstration, on garde le WarpUp! En effet, chaque programme est beaucoup plus rapide (plus de 2 fois plus rapide pour certains) que leur équivalent sur le système PowerUp. Même le programme de détection du PPC est mieux, c'est le seul qui m'ait donné les bons résultats quant à la fréquence et le type de PPC. Un comble tout de même! Côté utilisateur, son utilisation est un peu plus simple, puisqu'il existe un seul exécutable pour le PPC et le 68000. Les programmes fournis restent des démos, et même si Haage & Partner a bien mieux peaufiné ces démos que Phase5, il reste à démontrer ces avantages en utilisation courante.

A l'heure ou j'ai fait les tests, il n'existait pas encore assez de programmes pour se donner une idée des avantages et inconvénients des deux systèmes. Même si les deux programmes *Mime64* et *Xbin* donnent un avantage au WarpUp, il reste à vérifier cela à grande échelle.

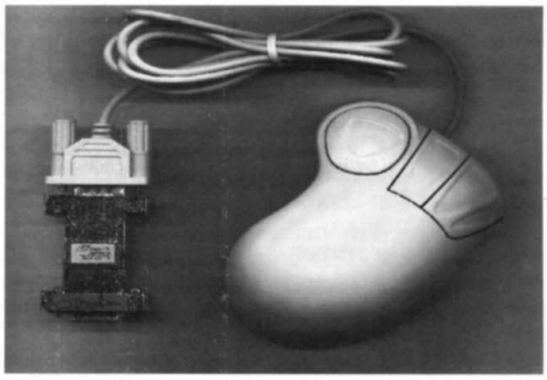
Il n'en reste pas moins que la collaboration Haage & Partner et Phase5 serait des plus bénéfiques pour le monde Amiga.

Conclusion

Malgré une première approche qui m'a fortement déçu quant aux performances, je reste tout de même persuadé qu'il y a un bon potentiel dans ces cartes, surtout quand les programmeurs Amiga maîtriseront bien la programmation du PPC. Il n'en reste pas moins que la différence de puissance entre un PPC 603e et 68060 (surtout si l'on tient compte des changements de contexte) reste peu élevée pour le prix de la carte. Je ne saurais que trop recommander de partir directement sur une Blizzard PPC603e à 240MHz / 68060 à 50MHz, où la différence doit être très nette. D'autre part, l'intérêt d'une telle carte se justifiera avec l'utilisation d'une carte graphique comme la BVision tant attendue, l'AGA bridant trop les performances de la machine pour l'affichage. Le principal reproche que l'on pourrait faire à cette carte, c'est de ne pas utiliser le 604e et une architecture 64Bits pour le transfert des données. ■

TOPOLINO
(à nous les petites et grosses souris...)

Qui ne s'est jamais fait lamentablement plaqué par sa souris préférée la veille d'un grand besoin? (normal, Murphy oblige). La souris est un produit de



type consommable qui par définition doit se trouver facilement sans passer par une commande avec délais et frais de port (entre 30 et 120 francs s'ajoutant au coût initial). La société Relec en Suisse (ou ADFI en France) a trouvé la solution: une interface, que dis-je ? L'INTERFACE indispensable à tous ceux qui sont exigeants avec leur Souris et qui n'ont pas forcément le temps d'attendre.

Il s'agit d'un petit adaptateur qui vient se connecter sur le port souris de l'Amiga derrière lequel vous viendrez brancher toute sorte de souris provenant du monde PC : 2 ou 3 boutons, 100 voire 500 dpi, souris infrarouge, trackball, etc... design, ergonomie, couleur... un vaste choix réservé jusqu'alors aux PCistes.

L'installation est simple: vous rallumez votre machine et ça fonctionne ! Pas besoin du moindre driver. Un article (dans ANews N°104, rubrique tests Allemands) précisait que seul deux boutons étaient reconnus; à notre grande joie ça c'est avéré faux! Il suffit de se procurer une souris équipée d'un bouton permutable "MSdos ou PC". Sur la position "PC" les trois boutons sont reconnus. N'hésitez pas, aucun problème d'incompatibilité n'a été rencontré (y compris sur les souris les plus délirantes).

A quoi peut bien servir le troisième bouton ? Si vous travaillez sur *Brilliance*, celui-ci peut faire disparaître d'un seul clic le menu si envahissant; sur *Magellan*, il est configurable à souhait; enfin vous trouverez par vous même. Un tout petit souci: il arrive parfois que la souris ne soit pas reconnue au reboot (c'est plutôt rare et surtout pas grave), il suffit pour y remédier de ne pas la bouger au moment du boot. .

Pour conclure, j'aimerais que cette interface (ainsi que bien d'autres options) face plus tard partie intégrante de nos futures machines car il est intéressant de pouvoir se procurer des périphériques standard chez le revendeur du coin.

-Véro Petit et Hans Toso

Prix en France: 245F

On ne peut pas le dire trop souvent

Suite à mon article du mois dernier sur les paramètres MASK et MAXTRANSFER, j'ai vite reçu un appel à l'aide alarmiste, consécutif à un bidouillage de ces valeurs entraînant un non-fonctionnement du disque dur. Je rappelle à tous et toutes ces notions élémentaires très importantes:

1- Avant tout changement, **NOTER** les précédentes valeurs qui marchaient jusqu'ici! De préférence, **SAUVEGARDER** également les données présentes sur le disque! En cas de plantage total, c'est si facile de revenir en quelques minutes à une configuration éprouvée.

2- Ne pas changer quelque chose qui **MARCHE**, sauf besoin précis. Si les valeurs actuelles donnent de bons résultats (à défaut d'être au "top" des performances), les **CONSERVER!** Les changements "au petit bonheur dans l'espoir que ça marche (mieux)" sont évidemment A **PROSCRIRE!** (sauf si l'étape -1- a été dûment faite)

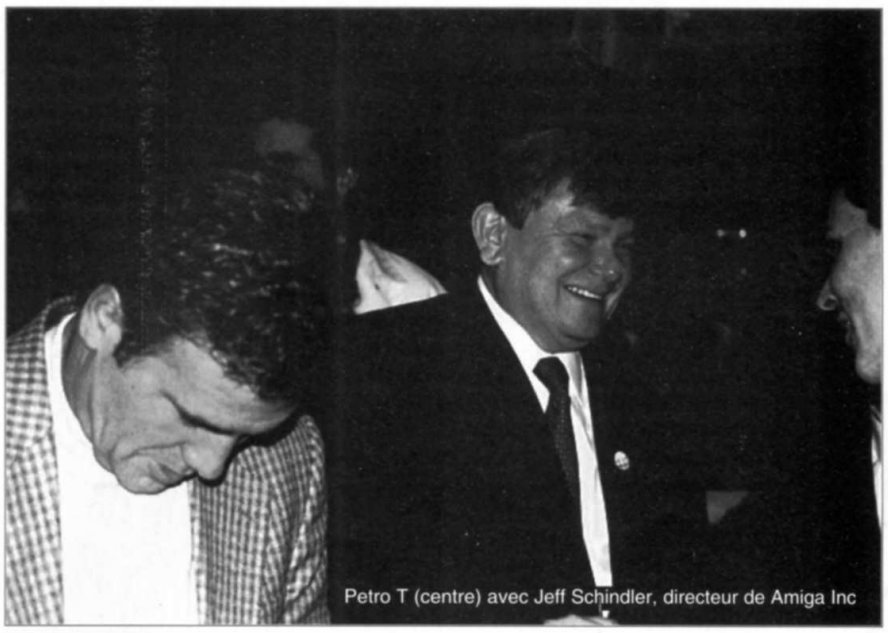
3- Ne pas utiliser au pied de la lettre les valeurs que j'ai données à titre d'exemple dans mon article: celles qui s'appliquent à ma propre configuration (ou à celle d'un Amiga de base) ne s'appliquent **PAS FORCEMENT** au vôtre!

4- Utiliser le logiciel de partitionnement/formatage fourni avec votre contrôleur, pas celui d'un **AUTRE CONSTRUCTEUR** (mauvais exemple à ne pas suivre: *GVP ExpertPrep* avec carte Blizzard et qui s'est planté pour une raison inconnue), ou bien utiliser l'utilitaire HDToolBox fourni avec le Workbench! En théorie, le RDB (Rigid Disk Block, standard mis en place par feu Commodore) s'applique à tous les contrôleurs (sauf les vieux riblons genre *A2090* ou *TrumpCard*) mais par sécurité, il vaut mieux changer le paramétrage avec le logiciel idoine.

En conclusion, je reste prêt à vous aider en cas de pépin (par email, ou bien contacter Bruce au journal qui transmettra), mais je ne suis pas une assurance tous risques qui vous garantit contre vos propres mauvaises actions!

Pascal Janin (Pascal.JANIN@st.com)

Sur-production d'Amiga? La réponse de Petro T.


Petro T (centre) avec Jeff Schindler, directeur de Amiga Inc

Petro Tyschtschenko, directeur de Amiga International, Inc., a été récemment accusé dans la presse française d'avoir été coupable de grosses erreurs de gestion pendant la période Escom, et en particulier d'avoir fait fabriquer trop d'Amiga (en France, chez Solectron) sans étude préalable du marché. Nous avons profité d'une rencontre récente avec Petro pour demander sa version des événements. La voici.

"En juin 1995, Escom m'a donné la responsabilité de *Amiga Technology Gmbh*. Mon premier but était de faire revenir sur le marché les Amiga 1200 et 4000 existants, pour montrer au marché que l'Amiga était de retour après une absence de un an et demi. Nous étions convaincus, avec le Président d'Escom, Manfred Schmitt, qu'il y avait encore un marché pour ces machines.

"Nous avons demandé à tous les distributeurs Amiga dans le monde leurs prévisions de ventes. J'ai reçu des prévisions de marchés majeures, et j'ai immédiatement diminué les chiffres par 50 pour cent. Pendant les douze précédentes années, j'étais responsable pour logicistics chez Commodore, et je connaisais les marchés (trois ans pour l'Allemagne, quatre ans pour l'Europe, et cinq ans au niveau mondial). Ma fonction de Directeur de Logistique International chez Commodore pendant cinq ans était justement de recevoir les prévisions des marchés internationaux, alors j'avais une très bonne connaissance des marchés Amiga, et je savais que les prévisions étaient optimistes, et de combien. Je savais combien d'Amiga avaient été vendus en Italie, en Allemagne, en Grande Bretagne, aux USA... Je rapportais directement à Mehdi Ali.

"Alors j'ai diminué les prévisions de 50% et puis j'ai demandé à Manfred Schmitt son accord pour la production de 50 000 unités de A1200. Il m'a répondu: 50 000 unités? Vous êtes fou. Vous n'êtes pas la personne qu'il me faut... Il nous faut produire au moins 120 000 machines pour réussir. Je l'ai averti qu'il ne serait pas possible d'en vendre autant, mais il a insisté.

"Pour l'A4000 tour j'ai demandé 10 000 machines. Il a répondu qu'il fallait doubler cette quantité.

"Puis, j'ai préparé le plan de fabrication, et nous avons découvert qu'il était impossible de construire 120 000 unités de 1200. Les matériaux disponibles nous permettaient d'en fabriquer 87 000 seulement. Alors, nous avons démarré la production, et j'étais déjà content que la quantité soit 87 000 et non pas 120 000!

"Pourtant, nous avions beaucoup de commandes, et en trois mois nous avons livré 50 000 unités, exactement ce que j'avais prévu. Il en restait donc 37 000.

"Nous avons réalisé un bon bénéfice sur ces machines, et la faillite de Escom qui a suivi, n'a rien à voir avec l'Amiga. Amiga Technology n'avait pas de dettes. Chez Solectron en France, nous avons eu provisoirement des dettes parce que la production a dû être stoppée, suite à la faillite d'Escom. Mais ceci (environ un million de DM) à été payé par le liquidateur.

"Gateway a acheté les stocks restants, et depuis, je fais écouler ces stocks pour un prix qui est moins élevé que le coût de fabrication. Nous vendons également les pièces détachées par internet, parce que nous avons été contactés par beaucoup de gens qui n'ont pas pu trouver les sources de ces pièces sur le marché. Certains distributeurs m'ont critiqué pour ces ventes par internet, mais je réponds que si les distributeurs n'assurent pas ce service vital, nous devons le faire nous-mêmes. Beaucoup d'utilisa teurs ont des anciennes machines qu'ils veulent garder en vie, il leur faut des pièces. Ce service est très positif pour garder l'Amiga en vie."

D'après Petro, les stocks restants de Amiga seront bientôt écoulés. Il compte sur les sociétés tels DCE, Index, Phase 5, et sur le département de recherche et développement de Amiga Inc, pour de nouveaux produits, et, au fur et à mesure que les 1200 deviendront rares, le prix augmentera, dit-il. ■.

57 **ACM PRODUCTIONS SARL**
8, rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
Tél. : 03.87.04.25.51

PHASE 5®

Blizzard 603e 160/68040/25	2590
Blizzard 603e 160/68060/50	4550
Blizzard 603e 200/68040/25	2990
Blizzard 603e 200/68060/50	4990
Blizzard 603e 240/68040/25	3690
Blizzard 603e 240/68060/50	5690
VERSIONS AVEC FAST SCSI II	tél.
Blizzard 2604e 180/68060/50	7190
Blizzard 2604e 200/68060/50	7990
CyberStorm 604 180 + 68040/25	4990
CyberStorm 604 180 + 68060/50	6590
CyberStorm 604 200 + 68040/25	5590
CyberStorm 604 200 + 68060/50	7590
CyberStorm 604 233 + 68040/25	5990
CyberStorm 604 233 + 68060/50	7990

DIVERS

Disque dur Quantum 3½ IDE 3.2 Go	1390
Disque dur Quantum 3½ IDE 6.4 Go	1950
Disque dur Quantum 3½ IDE 8.4 Go	2590
Disque dur Quantum 3½SCSI 3.2 Go	1690
Disque dur Quantum 3½ SCSI 6.4Go	2890
D. dur Quantum ATLAS II 4.5 Go	3590
D. dur Quantum ATLAS II 9.1 Go	5890
Lec. CD-ROM IDE 16x externe + alim.	1190
Lec. CD-ROM IDE 24xi	549
Lec. CD-ROM SCSI SONY 12x	760
Lec. CD-ROM SCSI 32x	890
Lecteur de disquettes externe	390
Lecteur de disquettes interne A1200	250
Kit IDE pour disque dur 3.5"	129
Joystick SpeedKing Pro AMIGA	149
JoyPad Competition PRO	190

MICRONIK®

AMIGA 1300 T	3190
Tour INFINITIV A1200	1390
Tour INFINITIV A1200 + coque	1790
Alim. int. 200 W + adaptateur	499
Carte d'extention Zorro II	1350
Carte d'extention Zorro III	3190
TopCase pour INFINITIV	279
Rack 3.5" interne pour disque dur	149
Scandoubler A1200 / 1200T ZII interne	690
Scandoubler A2000/3000/4000 interne	790
Scandoubler externe AMIGA	849

LOGICIELS

Scala MM 400 VA CD	590
Elastic Dreams VA CD	520
WordWorth 7 CD ou floppy	490
Master ISO II VA	590
Deluxe Paint 5 VA CD	249
Jeu «On Escapee»	290
Jeu «Final Odyssey»	289
Jeu «Trapped II»	190
Encyclopédie EPIC 97 CD	199
Assembly Volume 3 CD	90
Autres	tél.

CARTES GRAPHIQUES

Carte Picasso IV 4 Mo	2590
Concierto pour PICASSO IV	1290
Pablo IV pour PICASSO IV	890

Carte BVision A1200 PPC : bientôt !!!
Carte CyberVision PPC : bientôt !!!

MONITEURS

SMILE 14" S-VGA DIGITAL	1390
SMILE 15" S-VGA DIGITAL	1690
SMILE 17" S-VGA DIGITAL	2890
IIYAMA 19" S-VGA DIGITAL	6490
SMILE 20" S-VGA DIGITAL	7590

Commande sur papier libre. Règlement par chèque à la commande.
Frais de port en sus : tél. **Demandez notre catalogue gratuit**

Tarifs révisables sans préavis - SARL au capital de 50 000 Frs - RCS SARREGUEMINES B 401 578 141
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propropriétaires respectifs ACM 06/98

Comment Magellan peut remplacer Tool Manager

Lors de l'article précédent, nous avons fait la connaissance de Magellan, au travers de son installation et de la marche à suivre pour lui faire imiter le WB au mieux. Voyons maintenant comment l'interface de configuration nous permet d'imiter (et même de surpasser) le best-seller du DP, à savoir Tool Manager.

Machine utilisée : A1200T 030/82/50 MhZ, 2+48 MO RAM, OS/WB 3.1, SCSI2 Version de Magellan : 5.661

Créer une barre de boutons

Pour créer une barre de boutons, il faut d'ores et déjà avoir des images. Magellan permet d'utiliser une image ou alors tout simplement une icône. La marche à suivre est la suivante :

● Choisir le menu "Boutons/Nouveau/ Boutons graphiques". Deux fenêtres apparaissent, celle des boutons (vide pour le moment) et celle permettant de paramétrer les boutons (voir fig. 1).

● Après avoir nommé la barre de boutons, il faut choisir de ne pas en avoir une avec cadre complet et orienter le déplaceur horizontalement. De cette façon, notre barre de boutons sera exactement semblable à une barre de Tool Manager.

● Avec les rubriques "Colonnes" et "Lignes", nous pouvons maintenant définir la structure de notre barre de boutons. Le principe est simple: en cliquant sur "Ajouter" pour une colonne, on agrandit la ligne de boutons, et en cliquant sur "Ajouter" pour une ligne on ajoute une ligne. Dans notre exemple, pour faire une barre horizontale, nous allons nous contenter d'ajouter des colonnes.

● Maintenant, il faut éditer chaque bouton. Après avoir cliqué dessus (il se met à clignoter) une fenêtre d'édition apparaît (fig. 2). Après avoir choisi d'affecter l'action au bouton gauche de la souris (nous verrons plus tard les avantages de cette distinction), il faut choisir l'image. Nous pouvons utiliser une brosse classique (IFF de préférence pour accélérer le chargement), mais aussi une icône. Il faut cependant utiliser une petite astuce pour les icônes: les fichiers .info n'apparaissant pas lors de la demande de fichier, allez dans le répertoire où se trouve votre icône et tapez son nom en toutes lettres (exemple : shell.info). Magellan chargera cette image. Pour éditer la fonction, c'est très simple : la fenêtre montrée sur la fig. 3 permet d'ajouter une commande interne, AmigaDOS (CLI), WB (interprétation des paramètres de l'icône) ou ARexx. Une autre solution consiste à faire du drag'n'drop: prenez l'icône à affecter et lâchez-la sur cette fenêtre: tout sera mis à jour automatiquement (attention cependant aux icônes utilisant IconX, qu'il faut retoucher).

● Après avoir tout réglé, la barre est prête à servir. Sauvez-la et sauvez la disposition du Magellan-WB (menu "Environnement").

Fig.1

Petite astuce: l'un des points forts de Tool Manager est de permettre de lancer une commande en cliquant sur un bouton, mais aussi de passer en argument une icône lâchée en drag'n' drop (par exemple, lâcher un fichier Guide sur le bouton de Multiview). Pour que cela soit possible avec Magellan, il faut utiliser {f!} au lieu de {f}, pour rendre l'argument optionnel.

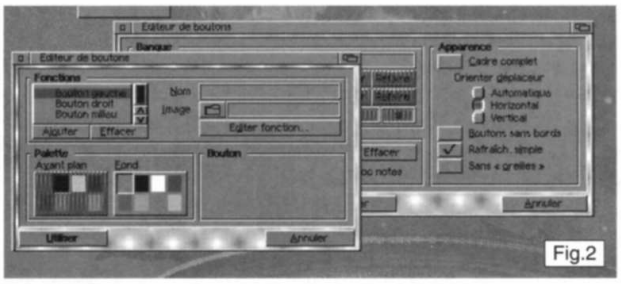


Fig.2

Créer des docks textuels

La création de docks textuels est tout aussi simple. La marche à suivre est d'ailleurs quasiment la même, avec cependant quelques nuances.

● Choisir le menu "Boutons/Nouveau/ Boutons textuels". Les fenêtres qui apparaissent alors sont les mêmes que pour les boutons graphiques et se règlent de la même façon.

● Editer chaque bouton. Le nom est le nom interne du bouton, tandis que le label est le nom affiché comme texte du bouton. Je préconise d'ailleurs de rajouter un espace de chaque côté, ça fait plus joli.

Le reste de la procédure est exactement identique à celle décrite plus haut.

Le principal attrait de docks textuels est de servir de sous-menus, apparaissant par exemple après un click sur un bouton graphique (voir fig. 4). Magellan gère cela de façon très simple :

● Comme commande pour le bouton, il faut utiliser la commande interne LoadButtons suivie du nom de fichier du dock

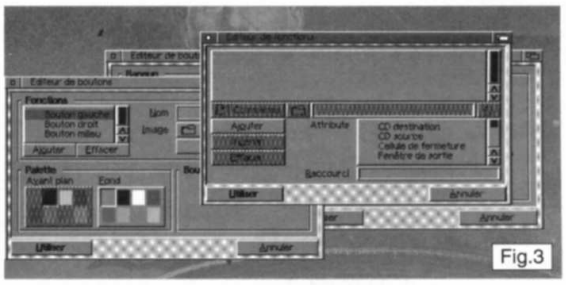


Fig.3

textuels (par exemple Manager_prefs).

● Pour chaque commande du dock textuel, il faut ajouter une commande pour le refermer une fois la commande lancée. La commande interne CloseButtons (sans arguments) fait cela très bien.

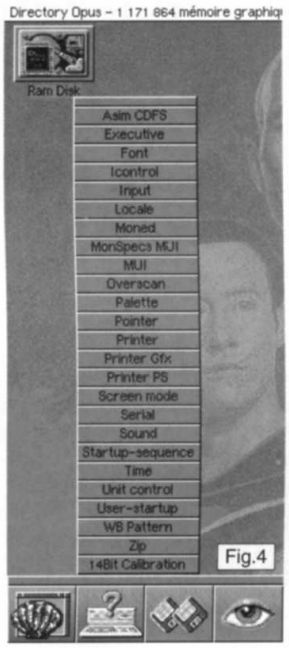


Fig.4

● Pour refermer le dock sans choisir de commande, on peut affecter au bouton droit de la souris la commande CloseButtons, suivie cette fois du nom interne du dock en question.

Créer des menus déroulants

Enormément de patches permettent de personnaliser le menu "Outils" du Workbench, y compris Tool Manager. Magellan permet également de faire cela, en suivant la procédure suivante :

● Choisir le menu "Réglages/Menu utilisateur", ce qui fait apparaître la fenêtre présente sur la fig. 5.

● Le principe est on ne peut plus simple. A gauche se trouvent les menus (que l'on ajoute avec "Ajout", puis ensuite à droite se trouvent les sous-menus. Pour ajouter un sous-menu, il faut sélectionner le menu avant de faire un ajout dans la colonne d'à côté.

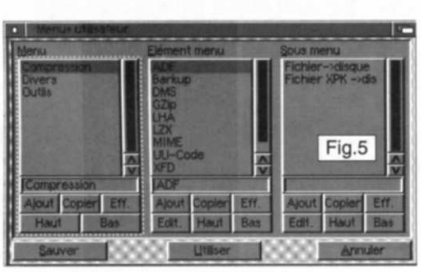


Fig.5

● L'édition des commandes se passe ensuite exactement comme pour les boutons.

Petite astuce: en copiant un menu, on copie son arborescence complète. C'est très pratique pour des menus gérant LHA/LZX, qui ont la même syntaxe.

Au-delà de Tool Manager

Nous nous sommes jusque là contentés d'imiter Tool Manager. Magellan peut cependant faire bien mieux que ça :

● Associer une commande différente à chaque bouton de la souris. Nous avons vu cela précédemment pour les docks graphiques et textuels associés. Je m'en suis également servi pour l'icône Shell: un clic gauche ouvre un Shell normalement, et un clic droit ouvre un Shell dont le répertoire de travail est celui indiqué dans le listeur Source, c'est vraiment très pratique.

● Exécuter une suite d'actions pour une commande. Il faut parfois enchaîner une suite de commandes au lieu d'une seule. Plutôt que d'écrire brutalement un script, il suffit d'ajouter les commandes les unes à la suite des autres (par exemple modifier la taille de la pile).

● Suivre Magellan lors de sa disparition. Quand on icônifie Magellan pour récupérer un peu de mémoire Chip (sauf pour les veinards ayant une carte graphique), nous avons la surprise de voir que Tool Manager est toujours là. Avec le système montré ici, les barres de bouton suivent Magellan, d'où un gain de mémoire non négligeable.

● Faire du chargement dynamique. Tool Manager charge toutes ses informations dès son lancement, ce qui n'est pas le cas de Magellan. Par exemple un dock textuel associé à un bouton ne sera chargé que lorsqu'il sera sollicité, et pas avant.

● Ajouter plusieurs menus déroulants. Tool Manager ne permet pas d'ajouter autre chose que des objets dans le menu "Outils" (stabilité oblige). Comme Magellan remplace le WB ce problème n'en est plus un, et on peut ajouter plusieurs menus au menu "Outils".

Conclusion

La possibilité de remplacer Tool Manager a été un des arguments m'ayant fait passer dans le camp des fans de Magellan. Force nous est de reconnaître que cette possibilité est très intéressante, car non seulement nous économisons des ressources (espace disque et surtout mémoire) mais nous pouvons en plus faire des choses totalement inconcevables avec Tool Manager (notamment associer des fonctions différentes suivant le bouton de la souris). La prochaine fois, nous étudierons en détail la création de types de fichiers et toutes les applications qui en découlent, comme les menus contextuels adaptatifs. ■

www.deltagraphx.com

Nouveau !!!

ProTV (1295 Fr TTC)
Branchez votre Amiga sur un moniteur SVGA, scandoubler et tuner TV incorporé, télécommande, ampli audio et HP

enfin en stock:
PPC pour A1200
160 Mhz 68LC40/25Mhz
2710 Fr
240 Mhz 68040/25 Mhz
avec SCSI
4694 Fr

toute la gamme
Phase 5 PowerPC
Mikronic, Draco, Casablanca

logiciels pour Amiga et PC
intégrations et stations
sur mésure

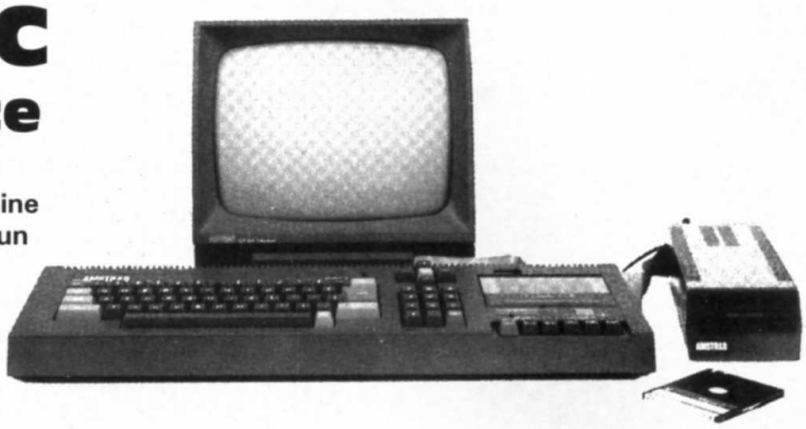
Démonstrations
conseil, vente et SAV
13 cours Blaise Pascal
91000 Evry
livraison par UPS partout
en France sous
24/48 heures

Prix et photos non contractuels

dgx@deltagraphx.com
Tél/Fax 01.60.87.16.17

Les émulateurs sur Amiga (2)

AMSTRAD CPC
Un carton en France



Ahhh, le CPC! Souvenez-vous de cette machine qui a fait les beaux jours d'Amstrad. Malgré un hardware réduit et mal conçu, un son immonde, une palette de 27 couleurs et le format 3" des disquettes du 6128, malgré tout celà, le CPC s'est extrêmement bien vendu, surtout dans notre pays.

Le CPC s'est d'ailleurs beaucoup mieux vendu chez nous que le C64, pourtant supérieur en tout point. La raison de ce succès tient probablement à son prix, plus bas que la moyenne, au fait qu'il était livré en standard avec un moniteur, évitant ainsi le siège devant la télévision familiale, et au BASIC fourni, facile d'accès pour les débutants.

Le CPC évoque certainement pour beaucoup d'entre vous de longues heures suspendu à un joystick, essayant désespérément de finir *Krafton & Xunk*, ou le 400 mètres-haie de *Daley-Thompson*. Il évoque peut-être aussi de longues nuits blanches passées à programmer en BASIC, ou à trifouiller des entrailles de disquettes sous *Discologie*.

Une chose est sûre, l'engouement pour l'Amstrad a été bien réel. Et c'est donc sans grand étonnement que l'on trouve aujourd'hui pas moins de quatre émulateurs Amstrad pour Amiga.

Ces émulateurs ont tous été testés sur un 4040/040 à 25MHz. Un Amstrad 6128, fraîchement ressorti des cartons où il passait une retraite tranquille, a joyeusement repris ses fonctions pour l'occasion...

emuCPC

Le talentueux Stéphane Tavenard, auteur de l'excellent *SongPlayer*, et de la *mpega.library* nous a concocté, il y a de cela quelques années, un très bon émulateur Amstrad.

emuCPC est très complet, il émule les CPC 464, 6128, 664, et ce, de façon très fidèle. Les bidouilles qui consistaient à changer la résolution de la vidéo en plein milieu de l'écran, fonctionnent toujours sous emuCPC. De même, le son est de bonne facture (pas émulé à 100% cependant). Quant à la vitesse, elle est très bonne sur ma configuration. Mis côte à côte avec un véritable CPC 6128 emuCPC s'avère tout de même un peu plus lent avec certains jeux (*Operation Wolf*, par exemple, nettement plus saccadé). Par contre, des jeux comme *Crafton et Xunk* ou *Bactron*, qui ne font pas intensivement appel au hardware de l'Amstrad sont tout aussi rapides. Il est à noter aussi, que 90% des jeux testés ont fonctionné parfaitement sous emuCPC.

Les touches F1-F10 sont utilisées pour paramétrer l'émulation, pour faire un reset de l'Amstrad, changer de disques, etc... Les cartes graphiques ne sont pas reconnues, exit donc ma CV64/3D. Dommage, mais j'ai l'habitude ...

Quelques utilitaires sont fournis avec emuCPC pour lire, écrire, transférer et convertir les images de disquettes. Le convertisseur est indispensable, puisque emuCPC utilise un format de fichiers différent des autres émulateurs CPC. Le programme est décliné en plusieurs versions, plus ou moins rapides, en fonction de vos besoins. La plus rapide des versions ne simule pas l'extension mémoire, ni le changement de résolution en milieu décran, et offre ainsi un petit gain de vitesse. Pour finir, vous trouverez les ROMs Amstrad dans l'archive, ainsi qu'une image de disquette, contenant entre autre les fameux *Bombjack* et *Sorcery*, ainsi qu'un petit logiciel de math écrit par l'auteur sur Amstrad il y a bien longtemps.

RECAPITULATIF

Version testée 0.7
Auteur: Stéphane Tavenard
Statut: Freeware
Configuration: minimale 68020+, OS3.0; recommandée 68030+, Fast RAM
Distribution: Aminet, ROMs fournies

AMI-CPC

Les nostalgiques de l'Amstrad doivent être nombreux en France... Voici en tout cas un deuxième émulateur écrit par un français: Ludovic Deplanque. Bien que pas entièrement terminé, AMI-CPC est un bon émulateur qui mérite que l'on parle de lui. Il tire en effet honorablement son épingle du jeu en proposant une émulation très stable, et dont la rapidité oscille, selon les jeux, de satisfaisante jusqu'à très bonne (en tout cas sur ma configuration). Au chapitre des problèmes: le son pas entièrement émulé (signaux carrés uniquement, rien de bien grave), des clignotements intempestifs à l'affichage (en fonction des jeux), et certains jeux qui se bloquent sans autre forme de procès (environ un tiers de ceux testés). Paradoxalement, *L'arche du Capitaine Blood* bug moins sous AMI-CPC que sous les autres émulateurs (sur lesquels il est impossible de jouer, à cause d'un sprite qui disparaît (le bras)). Pour les allergiques au Qwerty, je note ici que le clavier sous l'émulation est en Azerty.

Ami-CPC lit les fichiers au format ".dsk" (images de disquette), utilisés par CPCEMU (sur PC), et que l'on trouve un peu partout. Il est possible de choisir le mode d'écran pour l'émulation, mais malheureusement ca ne fonctionne pas sur carte graphique

(l'accès a la vidéo de l'Amiga se fait de manière pas très catholique). Il est possible, en cours d'émulation, de changer la fréquence des interruptions (touches F1 à F4), ce qui a pour conséquence, dans certains cas, de modifier grandement la vitesse de l'émulation. Enfin, Ami-CPC est distribué avec quelques utilitaires pour les images de disquette et d'un débugger Z80. Pour ne rien gâcher, les sources sont grâcieusement fournis (assembleur et C, commentés en français, ça change de l'allemand :-))

L'auteur d'AMI-CPC semble continuer à sortir des mises à jour régulièrement (surtout des corrections de bugs). S'il me lit, je l'encourage vivement à continuer de faire évoluer AMI-CPC.

RECAPITULATIF

Version testée 0.44

Auteur: Ludovic Deplanque

Statut: Freeware

Configuration: minimale 68020, 1Mo Ram; conseillée 68030, 4Mo Fast RAM

Distribution: Aminet, ROMs fournies, sources inclus.

Home-Page : http://www.chez. com/deplanque/

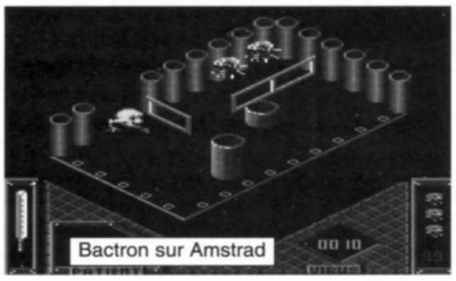
A-CPC

Cet émulateur est le plus complet des émulateurs Amstrad sur Amiga, jugez plutôt:

- émulation complète du hardware du CPC,
- émulation des CPC+ (!),
- émulation de la carte Multiface II,
- émulation des différents formats de disquette (double face, 80 pistes, etc).

Bref, tout ce qu'il faut pour faire le bonheur des nostalgiques. La qualité de l'émulation en elle-même, est à comparer avec celle de emuCPC tant pour la vitesse que pour la compatibilité avec un véritable Amstrad.

Le paramétrage de l'émulation passe par de petits fichiers de configuration, lus au démarrage. Comme pour les autres,


Bactron sur Amstrad

les cartes graphiques ne seront ni reconnues, ni utilisées par A-CPC. Les images de disquette sont au même format que celles utilisées par AMI-CPC et CPCEMU (sur PC).

Bref, A-CPC est quasi parfait, mais il vous faudra vous enregistrer auprès de l'auteur pour bénéficier de toutes les fonctionnalités.

RECAPITULATIF

Version testée 1.11

Auteur: Kevin Thacker

Statut: Shareware; le joystick n'est pas émulé dans la version démo, et les utilitaires sont absents, ainsi que l'émulation de la MutifaceII.

Distribution: Aminet, ROMs fournies.

CPE

Pas grand chose à dire sur cet émulateur Amstrad, sinon que ce n'est qu'une version très minimale, que les ROMs ne sont pas fournies, qu'il ne marche pas sur autre chose qu'un 68000 et que le développement en a été arrêté (enfin pas tout à fait, l'auteur a continué son travail pour faire une version PC de CPE). Plus intéressant, les sources sont inclus.

RECAPITULATIF

Auteur: Bernd Schmidt

Statut: Freeware

Distribution: Aminet, sources inclus, ROMs nécessaires.

Amstrad mort? Tu parles!

Vous êtes persuadés que l'Amstrad est mort et enterré? Tout faux! Allez donc faire un tour sur "ftp.lip6.fr/pub/ amstrad" qui est le site le plus complet pour l'Amstrad.

Vous pourrez trouver tout, absolument tout, pour l'Amstrad: FAQS, macro-assembleurs, jeux, utilitaires, émulateurs, etc. Ce site est mis à jour très régulièrement.

Pour plus d'informations sur l'Amstrad, reportez-vous au FAQ, tenu entre autres par Emmanuel Roussin, et que vous pourrez trouver sur le même site.

Ecrivez-moi

Le mois prochain, les consoles seront à l'honneur, avec la Sega Master System, la Game Gear, et la Nintendo Entertainment System (NES)

J'attends vos réactions, commentaires, critiques ou suggestions à propos de cette rubrique. Vous pouvez me contacter par e-mail (p6mip103@cicrp. jussieu.fr) ou par courrier, à l'adresse suivante : Renaud Houdinet, 32bis, Bd de Picpus, 75012 Paris. ■

CD JEUX MATERIEL
Software PARADISE

Logiciels

Art studio pro.....439F
Aminet 21, 22, 23 ou 24.....85 F
Aminet set 5 ou set 6.....219 F
Amimes babes SE.....179 F
Amiga format cd.....49 F
Dpaint 5 cd.....219 F
Elastic dreams.....520 F
Fusion Mac emulator.....690 F
Foundation.....279 F
Genetic species.....279 F
Golden demos.....95 F
MasterIso 2.....590 F
Magic publisher.....179 F
Mods anthology.....206 F
Network PC + cable.....229 F
Quake.....379 F
Scala MM400.....565 F
Texture cd vol1.....149 F
Turbocalc 5.01.....599 F
Turboprint 6.....439 F
Ultimate blitz basic .....219 F
Ultimate Sskidmarks.....159 F
Wordworth 7.....490 F
Workbench designer .....120 F

Matériel

Amiga 1300 Ti.....3099 F
Amiga 1300 Ti+.....3590 F
Amiga 1400 Ti.....4190 F
Amiga 1500 Tl.....5590 F
Tower Infinitiv .....1050 F
Tower Infinitiv Zorro II.....2290 F
Bus Zorro II Micronik.....1490 F
Bus Zorro III Micronik.....3189 F
Clavier Win95 +adaptateur.....139 F
Coque clavier 1200 Infinitiv.....379 F
Extension supérieure 5,.25.....290 F
Extension 3.5 interne.....90 F
Adapateur 2 lecteurs de D7.....229 F
Alimentation interne 230W.....449 F
Adaptateur écran VGA.....85 F
Scandoubler interne A1200.....659 F
Scandoubler A1200T/A4000....599 F
Scandoubler externe.....879F
Lecteur de disks HD interne ..559 F
Lecteur de disks HD externe .629 F
Disque dur IDE 3.5, 3.2 go....1450 F
Lecteur cd-rom ATAPI x 24.....590 F
Quadrupleur IDE.....165 F
Nappe ide 2.5 >2x 3.5, 70cm..125 F
Nappe ide 2.5 >1x 2,.5, 1x3.5..125 F
Blizzard PPC 603e 160 Mhz,
68040/25 Mhz.....2590 F
Cyberstorm PPC 604 180 Mhz,
68040/25Mhz et UW SCSI.....5190 F
16 mo simms 32 bits 60ns..... 205F
32 mo simms 32 bits 60ns.....389 F
Souris et tapis Frog design.....145 F
Adaptateur souris PC.....199 F
Joypad Honeybee.....175 F
Digitaliseur audio + soft.....350 F
Cable parnet 3 m + soft.....99 F
Modem numéris externe.....1790 F

Mois de Juin uniquement et hors frais de tranport :
- 5% de remises sur le matériel
-10 % de remise sur les logiciels
à déduire de votre commande !

frais de port logiciels 35 F, matériel 80 F, tour, écran 100F

Software Paradise
C-A du BAB
39, Rte de Lamouly
64600 ANGLET
TEL. 05 59 57 20 88

Miami 3.0

Si vous n'utilisez pas Miami parce que vous n'avez pas encore connecté votre Amiga à Internet, ce sera désormais chose faite. Si vous utilisez une autre couche TCP, cet article ne peut que vous intéresser...

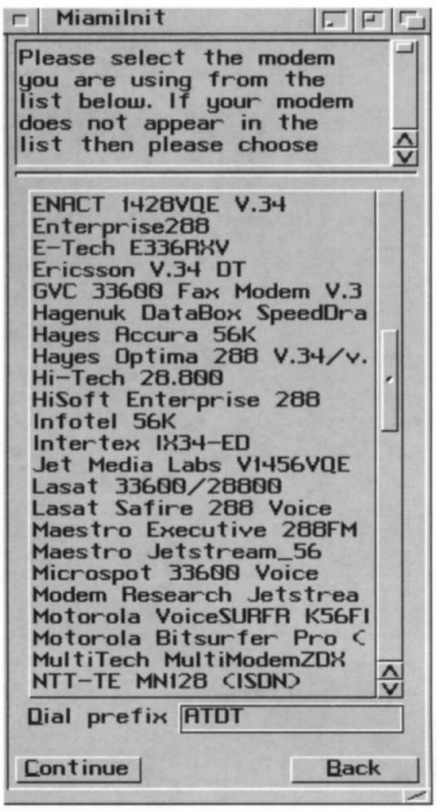


figure 1

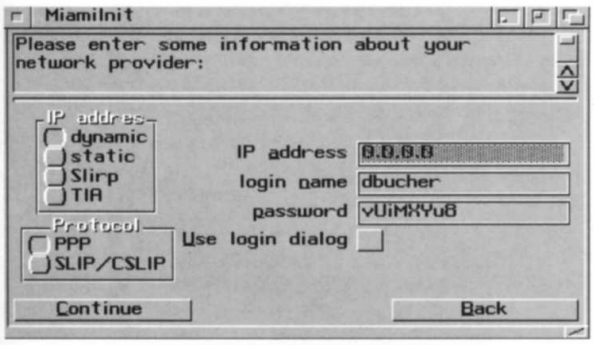


figure 2

Première configuration

Je vais écrire cet article à la première personne en tant que nouvel utilisateur de Miami, car, pour l'instant, j'utilise AmiTCP. Logiquement, j'ai donc commencé par exécuter Miami et celui-ci m'a demandé de démarrer le logiciel *Miamilnit* pour créer une configuration. C'est ce que j'ai fait et Miamilnit s'est révélé être une sorte d'"installer" pour Internet, avec en plus un bouton 'back' pour revenir à la page précédente...

Configuration au moyen de Miamilnit

Afin d'aider les débutants en Miami et de vous montrer le fonctionnement de Miamilnit, je vais vous expliquer que répondre aux questions qu'il pose, vous montre aussi les possibilités de Miami...

La première question consiste à savoir le type de réseau que vous désirez installer. On a le choix entre :

- Analogique (modem) / ISDN (RNIS)
- Carte ISDN/RNIS interne (avec device propre ou avec device Sana-II)
- Ports série avec câble "null-modem"
- Ports parallèles
- Ethernet (Carte réseau)
- Modem téléréseau (câble TV) ou ADSL (le futur ISDN)
- Arcnet, Sana-II

Si vous ne désirez pas vous connecter à Internet mais créer un réseau local, c'est possible en enlevant la sélection de "inet" et de "DNS"...

En ce qui concerne le choix du modem, la palette des modèles proposés est relativement variée et complète (voir Fig.1). J'y ai même trouvé un modèle de modem d'une marque vendue uniquement en Suisse et parfois en Allemagne (une marque de distributeur, comme Darty). A ce sujet, si vous désirez acheter votre premier modem, écrivez-moi, je vous conseillerai volontiers !

De toute façon, si votre modem n'était pas dans la liste, vous pourriez choisir "autres" et entrer manuellement les quelques informations nécessaires.

Miamilnit vérifie ensuite directement le modem! Ainsi, si quelque chose ne marche pas ou si le modem choisi ne correspond pas vraiment au vôtre, Miamilnit vous le signalera...

Là, j'ai constaté avec plaisir que Miami supporte OwnDevUnit, c'est à dire que si votre modem est utilisé en permanence par un programme de réception de faxes ou un BBS (qui supportent aussi OwnDevUnit), Miami va demander à ce programme de lui "prêter" le modem, ce qui fonctionne très bien...

Ensuite, on doit lui indiquer le numéro de téléphone du provider, et là, surprise ! Miami permet même d'entrer plusieurs numéros si votre provider en a plus d'un. Puis, (Fig.2) on arrive dans la fenêtre où l'on doit entrer le login et le mot de passe. Si votre provider demande le mot de passe directement en mode "terminal" (pas en PPP), il vous faudra cliquer sur "Use login dialog".

Vous devrez aussi indiquer si l'adresse IP est dynamique (une adresse IP différente allouée à chaque fois) ou statique (toujours la même) et dans ce cas la donner; il faut aussi choisir entre PPP (pour modem) et slip (pour connexions séries).

Test de la connexion

On se retrouve enfin dans une fenêtre de dialer avec pour options Appel (Dial), Online, Annuler, Numéro suivant et Raccrocher.

Il faut donc cliquer sur "Dial", et Miami se charge du reste.En effet, il appelle, puis (c'est intéressant) vous informe de tout ce qu'il fait...

Ensuite, il raccroche, vous indique si tout a fonctionné correctement et vous propose de sauver la configuration et d'imprimer un rapport sur ce qui s'est passé :-) Ce rapport est très bien fait et intéressant.

Variantes

J'ai ensuite essayé avec un autre modem (ISDN) et ça a très bien marché aussi. Puis, j'ai essayé le mode "script" chez un autre provider: dans le dialer, on découvre maintenant des boutons en plus : "Envoi du login" et "Envoi du mot de passe". Il suffit donc de choisir "Appel", puis de cliquer sur "Envoi login" et "Envoi mot de passe" à la demande de l'ordinateur du provider. Miamilnit mémorisera cela et tout sera ensuite automatique...

Dans le second cas, il n'a pas trouvé les serveurs de nom (DNS). Il les demande l'un après l'autre à l'utilisateur! Bref, c'est très bien fait...

Il ne me restait plus qu'à tester Miami sur ethernet: cela fonctionne très bien, mais au niveau de Miamilnit, c'est un peu plus compliqué et il manque visiblement quelques options. Cela dit, on peut les modifier ensuite dans Miami lui-même...

Miami lui-même

Lorsqu'on démarre Miami, il propose d'importer la configuration de Miamilnit. On remarque donc que l'on peut créer plusieurs configurations différentes que l'on sauvera sous différents noms, afin de les charger lorsqu'on en aura besoin dans Miami. Pour ce faire, il suffira de choisir le menu "Importer depuis Miamilnit V3".

Nous voici maintenant dans Miami ! On y découvre de nombreuses pages de configuration incompréhensibles pour de simples utilisateurs (Figure 3) mais c'est égal puisque Miamilnit s'est déjà chargé de tout configurer pour nous !

On se connecte

Il n'y a que deux boutons : "Online" et "Offline", Il suffit alors de cliquer sur "Online", et Miami se connecte en indiquant à l'avance ce qu'il fait. Lorsqu'on est connecté, la fenêtre de Miami (Figure 3) reste ouverte mais on peut l'icônifier.

Puisqu'il y a longtemps que mon Amiga se connecte à Internet avec AmiTCP, j'ai testé les programmes que j'utilise couramment, et il se trouve que YAM, AWeb et AmFTP fonctionnent à la perfection, mais pas moyen d'utiliser telnet ou ssh (secure shell). On verra cela en détail ci-dessous...

Je me déconnecte (Le offline est un peu rude puisqu'il raccroche directement, mais peut-on vraiment faire autrement ?) afin de faire un deuxième essai avec un autre provider en ISDN et je remarque que Miami est *un peu* plus rapide que AmiTCP pour se connecter. Cela est normal, puisqu'AmiTCP est lancé par des scripts.

Le problème avec telnet et ssh persiste, alors je regarde dans miami.guide (à noter: pour la première fois) et celui-ci semble très bien fait.

Sous "Compatibility", je trouve ce que je cherche. Selon le guide, cela est dû à des fonctions non documentées de "TCP:" et il suffit de faire un "mount TCP **avant** de démarrer Miami ou d'utiliser AmTelnet plutôt que telnet. J'ai donc tenté le "mount TCP" mais non, ça ne marche pas plus ! AmTelnet fonctionne effectivement bien...

Utilitaires

J'ai testé les petits utilitaires fournis avec Miami. Ils ne sont pas très utiles aux débutants, mais une couche TCP digne de ce nom, se reconnaît aussi à ceux-ci et à leur qualité.

Il y a un finger (sert à voir qui est présent sur une machine distante) qui marche très bien, et un resolve très pratique qui fonctionne dans les deux sens. (Il vous dit par exemple que www.amiganews.com correspond à 194.148.1.25).

On trouvera aussi *MiamiPing* pour tester la connexion jusqu'à une machine, ainsi que son existence. (On lui envoie un "ping" et elle nous retourne un "pong".)

Les autres utilitaires ne fonctionnent qu'en mode enregistré:

Un outil très utile pour tester la qualité de votre provider est "traceroute". Cet outil vous indique par où passent les paquets reçus et envoyés à une machine distante. Par exemple :

```
MiamiTraceroute www.amiganews
.com
```

TCPdump permet, lui, de voir tout ce qui se passe sur la connexion, ce qui est très intéressant pour mieux comprendre ou surveiller votre réseau (notamment Ethernet)...

Les outils de configuration "route" et "ifconfig" servent à dire à la couche TCP quels paquets doivent partir sur votre réseau local et lesquels sur votre modem (Internet), donc à configurer les différentes "portes" sur les réseaux. Malheureusement, Miami ne supporte encore qu'un seul réseau à la fois, donc ces outils ne servent encore à rien.

Un outil extrêmement perfectionné et utile est *MiamiReminder*. Celui-ci permet de configurer le moment où vous voulez être averti que vous êtes toujours connecté, par exemple, toutes les demi-heures et après 10 minutes d'activité ou n'importe quoi d'autre qui pourrait vous passer par la tête ! Vous pouvez même donner votre propre définition de l'"inactivité" !

Enfin, d'autres outils permettent de configurer Miami très à fond, ce qui peut se révéler intéressant et pratique.

Interface graphique

Il n'y a pas grand chose à dire à ce sujet puisque justement Miami est assez original sur ce point! Je m'explique : vous pouvez choisir soit MUI, qui à mon avis bat toutes les GUI (interfaces graphiques) des autres plate-formes, soit GTLayout qui est basée sur l'interface standard. En effet, le seul désavantage de MUI est d'être un peu lent sur les Amiga moins rapides et sans carte graphique, donc, cette alternative vous permet d'éviter MUI si votre Amiga fait partie de cette catégorie...

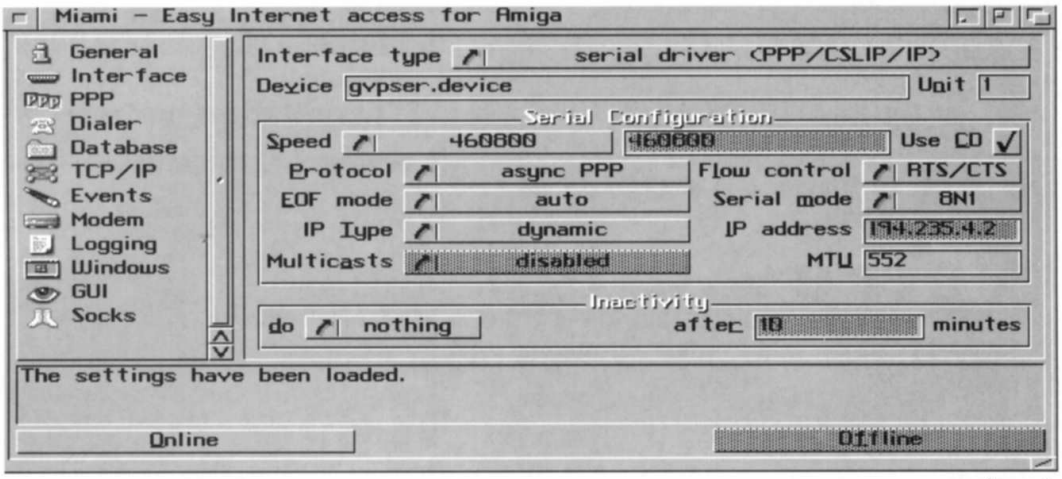


figure 3

Conclusion

Miami ou un autre ?

Si vous êtes un nouvel utilisateur d'Internet ou si vous vous considérez comme un "internaute moyen", Miami sera non seulement un excellent choix, mais je crois même le meilleur!

Par contre, si vous avez besoin des choses suivantes, Miami ne sera pas suffisant pour vous; en effet, voici tout ce qui n'est pas présent dans Miami 3.0 :

- Impossible d'avoir deux connexions à la fois, par exemple par modem et ethernet en même temps
- Pour varier entre deux connexions (par exemple deux providers ou encore ethernet/modem, etc.), il faut à chaque fois charger une configuration spécifique dans Miami.
- Offrir des services, comme par exemple un serveur FTP pour pouvoir prendre des fichiers sur votre machine depuis d'autres machines sur votre réseau ou depuis Internet. Idem pour des pages web ou le partage de fichiers... En fait, cela est possible si ces serveurs fonctionnent en mode daemon, donc s'ils tournent en arrière-plan. Malheureusement, certains ont besoin d'être exécutés dès qu'une connexion arrive (inetd.conf), et cela est impossible avec Miami...
- Le seul client SSH sur Amiga (un telnet crypté qui évite que les mots de passe ainsi que tout ce que vous faites ne passe en clair sur le réseau) ne fonctionne pas avec Miami, et comme telnet, il faut prendre AmTelnet, ce qui en limite l'utilisation à 30 jours (shareware)...

Les bons points :

(*) La documentation,

(*) la simplicité d'utilisation

(*) mais aussi la rapidité du programme

(*) la quantité d'options dans chaque domaine. (Dans un domaine précis, tout est en général possible.)

(*) Autre point : Miami est parfaitement utilisable avec presque toutes les fonctions en mode non enregistré.

Les moins bons points :

(*) On ne peut avoir qu'une seule connexion à la fois, donc *soit* modem, *soit* ethernet. De même, on ne peut avoir qu'une seule configuration à la fois et non pas plusieurs entre lesquelles on pourrait choisir...

(*) On n'a pas non plus la possibilité d'installer des serveurs pour tous les services (FTP, WWW, etc) ...

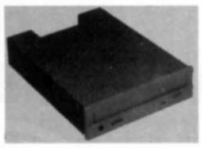
(*) SSH n'est pas non plus possible à ma connaissance...

(*) Pour finir, le telnet utilisable ne fonctionne qu'avec MUI (pas possible de l'utiliser depuis un BBS, à distance ou dans un shell), et il est limité à 30 jours.

Pour finir

Je crois que si vous utilisez une version précédente de Miami, cet article et un essai par vous-même de la version 3 vous permettront de décider si vous voulez utiliser la nouvelle version. Si vous êtes un débutant en Internet, installez tout de suite Miami, vous verrez que c'est très simple, et que ça marche très bien! Et si Miami n'a pas tout ce qu'il vous faut, je vous propose d'installer Miami malgré tout, et d'installer AmiTCP à côté, car AmiTCP peut prendre des mois à installer tellement c'est compliqué ;-) Ainsi, vous utiliserez Miami pour avoir Internet en attendant... Si vous utilisez une autre couche TCP que Miami et que ça fonctionne bien, je vous laisse peser le pour et le contre, grâce à cet article...

Plus d'informations : http://www.amiganews.com/dbucher/
Pour downloader Miami 3.0 : http://www.nordicglobal.com/



Installer un lecteur CDRom sur votre Amiga

Le lecteur de CD-ROM est devenu un élément très important de l'informatique et ceci spécialement pour l'Amiga (ne serait-ce que pour pouvoir lire les CDs Aminet!). Du x2 au x32 (nombre de fois la vitesse de rotation du disque par rapport à un lecteur de CD audio), c'est le même problème, on est sur Amiga et pas sur Pécé d'où la possibilité de problèmes d'installation.

IDE ou SCSI?

Mé keskidi? C'est deux termes barbares désignent deux normes distinctes de périphériques. C'est l'interface qui n'est pas la même. Sur les derniers Amiga (non rassurez-vous, ce ne seront pas les derniers), à savoir le 4000 et le 1200, Commodore avait choisi d'installer une interface IDE moins chère mais moins performante que l'interface SCSI. Seul l'Amiga 3000 possède une interface SCSI d'origine.

Quels sont les avantages respectifs de ces deux normes?

Pour caricaturer, je dirai que l'interface SCSI est pour les "riches". Plus performante (surtout depuis l'apparition de l'Ultra Wide SCSI sur les cartes CyberPPC), elle permet d'utiliser des disques durs et autres CD-ROM qui offrent des taux de transfert hallucinants, mais qui peuvent être aussi relativement onéreux.

L'interface IDE a l'avantage d'être la norme sur les PC, ce qui entraîne une réduction des coûts, vue la diffusion mondiale. Les performances sont loin d'être ridicules sur notre machine (surtout pour un simple lecteur de CD-ROM), même si le monde PC fait pour l'instant la course en tête maintenant que l'on se dirige vers la norme Ultra Ata 66 avant l'arrivée du bus FireWire. Pour information, les lecteurs de CD-ROM IDE (ou E-IDE) sont encore appelés ATAPI.

Après avoir défini ces quelques notions de base, entrons dans le vif du sujet.

L'installation matérielle

Lecteur CD interne

Ce type d'installation requiert un ordinateur de type tour ou desktop, donc un Amiga 2000, 3000, 4000 ou un 1200 monté en tour. Les lecteurs internes sont moins chers que les externes mais ils sont moins faciles à emmener avec soi (sauf si toute la machine suit, bien-sûr ;-)). Dans tous les cas, un emplacement pour le lecteur doit être prévu en façade (baie de 5.25 pouces), ainsi que toutes les fixations nécessaires.

Une fois le lecteur fixé, il reste à le brancher. L'alimentation est standard, c'est à dire une broche 4 fils (+12 v., masse, masse, +5 v.) munie d'un détrompeur pour ne pas faire de grosse bêtise.

La nappe à relier au contrôleur de l'Amiga peut avoir 40 broches (IDE) ou 50 broches (SCSI), facilement trouvables en magasin si vous ne l'avez pas déjà, donc c'est vous qui voyez suivant votre configuration. Les 1200 montés en tour auront quand même un câble supplémentaire à acheter (voir plus bas le cas des 1200 IDE). C'est tout pour la partie matérielle des lecteurs internes (vous voyez, c'est facile ;-))

Lecteur CD externe

Cette solution est réservée aux contrôleurs SCSI sur bus Zorro (Cyberstorm, GVP a4008, Commodore A2091 ...), et certaines cartes SCSI pour 1200 (GVP A1291, Blizzard) qui possédent un connecteur 25 broches qui ressort à l'arrière de l'Amiga et qui permet de faire un raccord propre avec le câble approprié (25 -> 50 broches). Votre CD-ROM sera dans un boîtier auto-alimenté, ce qui supprime les problèmes potentiels quand on "tire" trop de courant du boîtier d'alimentation du 1200. On branche le câble SCSI sur l'Amiga et voilà, c'est presque fini. Il reste quand même à définir un numéro de périphérique SCSI (en général, cela se fait grâce à une roue codeuse située à l'arrière de votre CD-ROM) pour qu'il n'y ait pas de conflit avec d'autres périphériques.

Et si j'ai un 1200 non monté en tour?

Le moyen le plus simple consiste à se procurer une carte PCMCIA style Squirrel, qui est une interface SCSI. Ensuite, c'est aussi simple que le cas évoqué ci-dessus.

Une autre solution est d'installer une carte SCSI sur votre carte accélératrice.

Si les deux premières alternatives ne vous plaisent pas, il vous reste quand même une solution bon marché et efficace, même si elle n'est pas officielle. De plus, elle vous fera perdre le bénéfice de la garantie de votre ordinateur (cela existe encore les Amiga sous garantie? ;-)). Il s'agit de connecter un lecteur de CD-ROM IDE standard (interne) en externe.

AVERTISSEMENT: la rédaction ne sera en aucun cas responsable des dommages éventuels que vous pourrez faire subir à votre matériel. En conclusion, n'entreprenez cette "bidouille" que si vous savez exactement ce que vous faites.

Il y a deux problèmes à régler:

- l'alimentation du lecteur.
- sa connexion avec l'Amiga (la fameuse nappe).

Le premier problème ne peut être résolu qu'en installant une alimentation plus puissante sur votre Amiga (un lecteur de CD-ROM consomme beaucoup!). Certains magasins de VPC en proposent des spécifiquement adaptées à notre machine, c'est à dire avec le connecteur approprié (sinon, vous pouvez toujours dénicher une alimentation de PC et bidouiller le câble de votre Amiga dessus, mais c'est du travail!)

En ce qui concerne la nappe, il faut savoir que les lecteurs de CD-ROM possèdent un connecteur 40 broches (comme les disques durs 3.5 pouces). Le connecteur IDE interne du 1200 dispose de 44 broches. En fait, l'alimentation nécessaire aux disques durs 2.5 pouces internes (le standard d'origine des disques durs sur Commodore Amiga 1200) se trouve sur les 4 dernières broches. Vous pouvez fabriquer un câble pour brancher votre lecteur de CD-ROM en connectant les 40 premières broches du connecteur 2.5 pouces sur les 40 broches du connecteur 3.5 pouces. Cependant, il faut trouver un câble 2.5 pouces relativement long (très rare) et aimer souder.

Personnellement, je vous conseille d'acheter le câble tout fait chez un revendeur Amiga (on le trouve dans les pages d'AmigaNews).

Une dernière chose à souligner: si vous possédez un disque dur, il faudra configurer le lecteur de CD-ROM en esclave, grâce aux jumpers situés à l'arrière de celui-ci (en général les informations nécessaires pour faire ceci se trouvent sur le lecteur).

L'installation logicielle

Ce n'est pas fini. Une fois le matériel installé, il faut que votre Amiga puisse le trouver et communiquer avec lui. C'est pour cela que je vais faire un exposé peut-être un petit peu scolaire, mais je l'espère le plus clair possible.

La partie logicielle de l'installation se décompose en deux éléments:

- le device: c'est l'élément de plus bas niveau (le plus proche du matériel) ser-

vant à communiquer "primitivement" avec le CD-ROM (ou autre chose, d'ailleurs). Les fichiers devices se trouvent dans le volume DEVS: de votre système.

● le FileSystem: il permet de décoder les informations reçues grâce au device. Pour un disque dur, par exemple, ce serait le "FastFileSystem" ou "OldFileSystem". Ces gestionnaires sont installés dans le volume L:

Les devices:

On retrouve ici la dichotomie qui pouvait exister entre les deux types d'interfaces matérielles.

Pour une interface SCSI, ce n'est pas compliqué: c'est marqué dans la documentation de votre contrôleur. Cela peut être, par exemple, 2nd.scsi.device, gvpscsi.device, omniscsi.device, ou bien encore cyberscsi.device.

Pour une interface IDE, cela se corse un peu. Le device d'origine des 1200 et des 4000 s'appelle scsi.device (ce qui est trompeur pour un contrôleur IDE!) mais ne supporte pas les lecteurs CD-ROM atapi (sauf avec un patch disponible sur le site de Amiga International, mais c'est une version bêta). Il faut donc utiliser un autre device.

Deux solutions s'offrent à vous: soit vous achetez AsimCDFS qui est un FileSystem pour CD-ROM mais qui comprend en plus dans ses versions les plus récentes un asim_atapi.device; soit vous optez pour IDEfix (on en est, je crois à IDEfix 97) qui inclut un atapi.device et un gestionnaire de CD-ROM (cachecdfs). Il me semble que la principale différence entre ces deux produits est qu'il existe une version d'évaluation d'IDEfix sur Aminet et donc vous pouvez le tester à loisir..

Les FileSystem:

On vient d'en parler un petit peu, mais on va faire un tour d'horizon un peu plus large. Tout d'abord, voyons les possibilités qui s'offrent à nous:

AmiCDROM: freeware.

● AmiCDFS: freeware (version < 2.0) sinon shareware (20 DM).

● CacheCDFS: commercial mais version d'évaluation (60 DM avec IDEfix 97).

● AsimCDFS: commercial (390 francs avec asim_atapi.device).

Votre choix doit d'abord être guidé par le matériel que vous possédez. Si vous disposez d'un lecteur atapi, vous êtes obligés d'acheter soit IDEfix 97, soit AsimCDFS. Les heureux possesseurs d'une carte SCSI peuvent quant à eux utiliser un gestionnaire freeware sans aucun problème. Pour les possesseurs d' un contrôleur SCSI, un logiciel dans le genre d'AsimCDFS peut être néanmoins intéressant. En effet, il reconnaît un grand nombre de lecteurs, à peu près tous les types de CD-ROM, et gère parfaitement les CDs audio. Quelle que soit la solution retenue, l'installation est des plus simples.

En général, tout se passe par l'intermédiaire de l'installer de Commodore-Amiga (ou d'Escom pour la version 43.3). Lors de la phase d'installation, on vous demande tous les renseignements nécessaires, du device utilisé aux types de CD-ROM que vous voulez pouvoir lire.

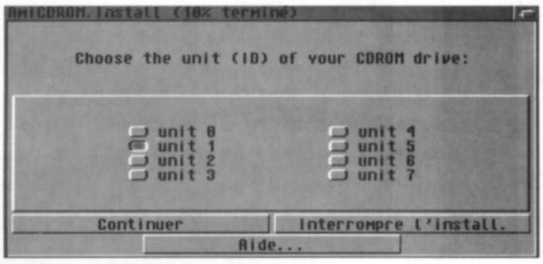
Ensuite, l'installer place un petit fichier (généralement CD0) dans le répertoire DEVS:DOSDRIVERS/ (pour un lancement dès le démarrage de l'Amiga) ou dans le répertoire **SYS:STORAGE /DOSDRIVERS/** pour une utilisation à la demande. Il suffit pour la première solution de redémarrer l'ordinateur et voilà, vous pouvez lire votre premier CD-ROM. Dans le deuxième cas, il faudra faire l'énorme effort de double-cliquer sur l'îcone CD0.

Pour AmiCDFS, il vous faudra placer les fichiers au bon endroit, à la main.

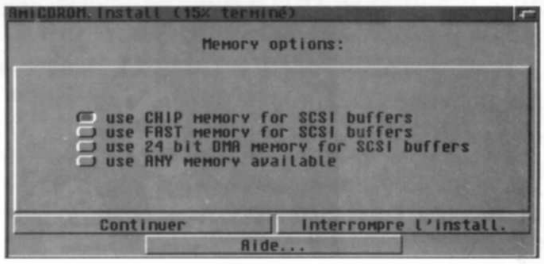
CONCLUSION

Voilà, c'est fini. Je pense que nous avons à peu près fait le tour de la question. Au niveau de la qualité, les différents gestionnaires et lecteurs se valent, même si AsimCDFS se détache un petit peu du lot. Le choix se fera donc essentiellement par rapport à votre budget.

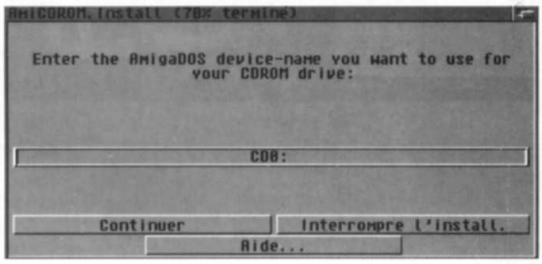
Install 1



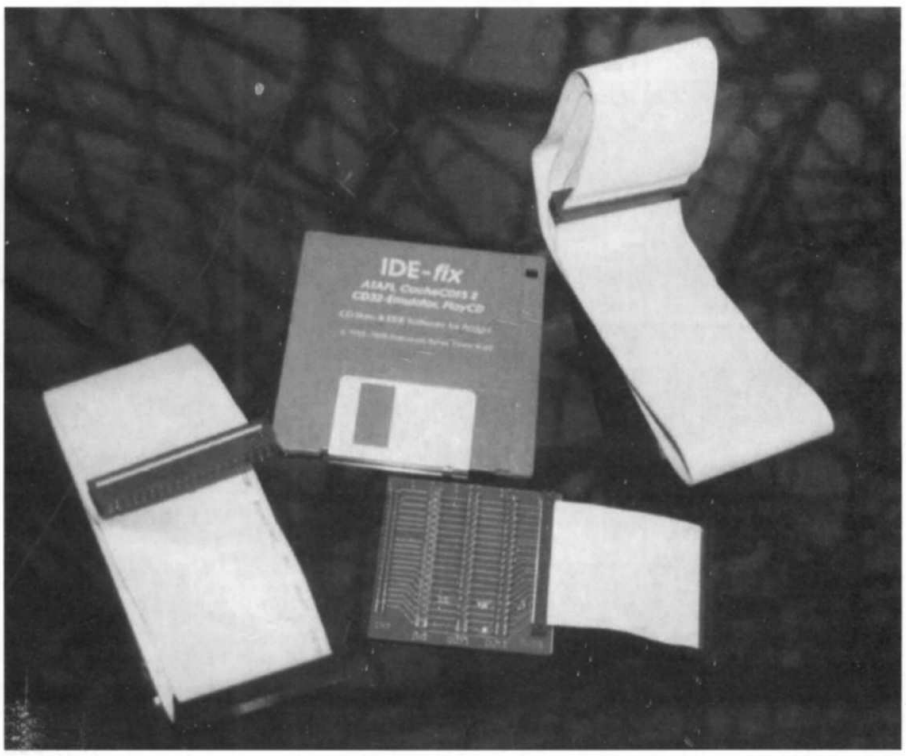
Install 2



Install 3



Install 4



Le package IDE-*fix*

Utiliser votre file-system AFS sur vos cartouches SCSI

Ceux qui ont eu la formidable idée d'installer le système AFS sur leur Amiga seront ravis de savoir qu'il est possible de l'installer sur d'autres supports via le SCSI. Auparavant, il fallait utiliser une mountlist (ZIPAFS sur Aminet) et surtout distribuer ceci à ses collaborateurs pour permettre des

Maintenant, on peut l'adapter facilement aux périphériques SCSI, grâce à une version de l'incontournable *HDToolBox* (la 40.4, livré avec le Workbench 3.1 dans le tiroir Sys:Tools) qui identifie le type de formatage de votre disque dur interne (qui lui doit être en AFS obligatoirement) et permet de formater des cartouches ZIP, Syquest, etc., sans aucune "mountlist" ni fichier additionnel. Le "montage", lui aussi, s'effectue après un diagnostic du célèbre et indispensable logiciel *SCSIMounter* (2.04)

HDTOOLBOX : la procédure

Ajouter (avec le menu Icones/Information du Workbench) dans l'icône d'HDToolBox, la ligne suivante :

SCSI_DEVICE_NAME= (votre gestionnaire scsi)**.device**

Lancer le programme, et vous constaterez qu'il cherche sur la chaîne SCSI. Après examen, il trouvera votre disque dur ou cartouche ZIP, Syjet, etc... Sélectionnez-le en cliquant dessus.

Ensuite, cliquez sur les boutons: *Change Drive Type* (fig 1), *Define New* (Fig 2), et *Read configuration* (examen physique du support magnétique) (Fig 3). Puis, cliquez *OK*, et à nouveau *OK*.

Vous êtes alors au menu principal : (Fig 4)

Cliquez sur les boutons:

-*Partition Drive*, et partitionnez comme vous le souhaitez (nom et taille) (Fig 5)

- *Advanced Options*

- *Change* (choisissez en haut à coté de File System) : AFS/01 (Fig 6)

- *OK*

En bas, à gauche dans la case "Buffers", taper entre 50 et 300 (Fig 7)

Recommencer pour chaque partition, puis

- *OK*

Vous êtes à nouveau dans le menu principal! Cliquez sur *Save Changes* et rebootez.

Il vous faudra alors formatter le ou les partitions déclarées, naturellement, mais au "format" AFS, c'est à dire avec les caractéristiques suivantes:

- Anti-destruction (pas de Read/Write error) du support magnétique

- 30 derniers fichiers effacés récupérables immédiatement

- Forte accélération en lecture ET écriture

Le bonheur, quoi !

Pourquoi, sur ZIP ?

Avec ce système, les données sont sûres, pas d'erreur d'écriture, de cartouche endommagée, pas de mountlist à distribuer en plus sur une disquette et surtout un gain de vitesse d'écriture très appréciable. De plus, lorsque vous envoyez une cartouche à l'autre bout de la France, il vaut mieux assurer des données.

Attention! On ne peut pas booter sur une ZIP AFS, mais on peut la "monter", sans avoir besoin d'aucune librairie, ni d'handler. (nous avons réussi à la déclarer avec une disquette de boot (SCSIMounter) et en dévalidant le disque dur interne!). Cependant, cela n'est possible que si tous vos collaborateurs ont FORMATE, et pas seulement installé, le système AFS sur leur disque dur interne de BOOT.

Tous les membres de notre association ont adopté le système AFS et personne ne le regrette.

Pour les possesseurs de Squirrel, l'icône de la cartouche disparaît à l'éjection, plus rapidement et plus fiablement que le système FFS.

MISE EN GARDE: Les opinions ne sont pas unanimes concernant l'installation du système propriétaire AFS sur un Amiga, à la place du système de fichiers d'origine. AFS n'est plus développé par son éditeur, qui a disparu de la scène Amiga. Le gain de vitesse et de robustesse est considerable avec AFS. Le problème majeur est le manque d'un logiciel capable de récupérer les fichiers sur un disque endommagé. Il est donc essentiel de maintenir un bon système de sauvegardes de sécurité. *AmigaNews ne peut pas être tenu pour responsable des pertes de données résultant de manipulations décrites dans ses articles.*

La Rédaction

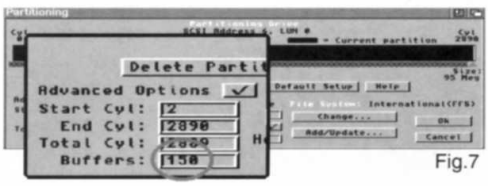


Fig.7

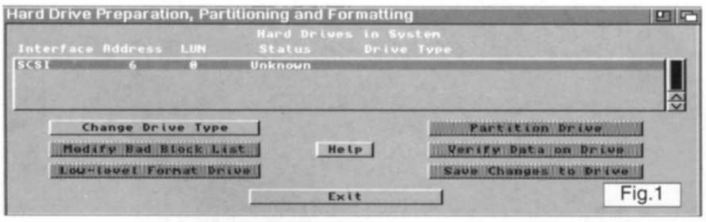


Fig.1

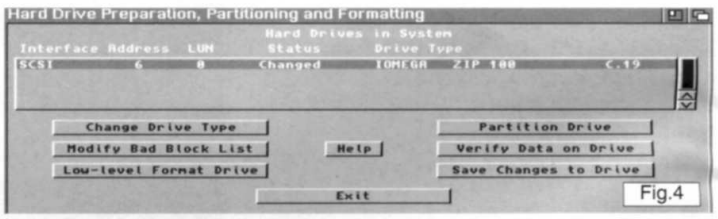


Fig.4

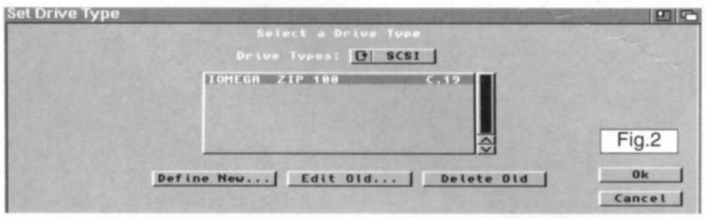


Fig.2

Fig.5

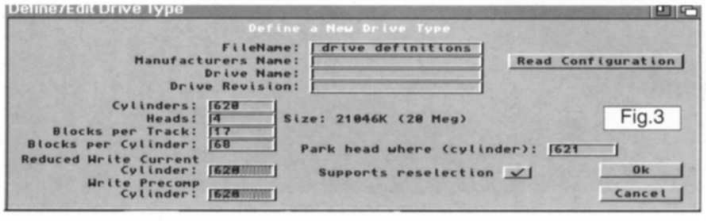


Fig.3

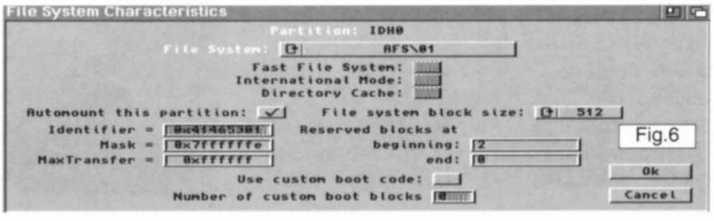


Fig.6

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

LA SEULE ADRESSE POUR VOUS FOURNIR DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	745 F	Extension mémoire 1 Mo pour Amiga 600	275 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	SOURIS AMIGA	125 F - 2 pour 220 F - 3 pour 300 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA:	45F - les 2: 80 F	Câble Péritel 2 mètres pour tous Amigas:	95 F - 2 pour 150 F
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	25 F - 3 pour 50 F	Câble Péritel pour CD32 [modèle avec 3 fiches banane]	95 F
Câble série (1.80m) pour relier 2 Amigas (pour jeux, transferts, etc...)	95 F	QUADRUPLEUR de MANETTES:	50 F - 4 pour 150 F
Carte MAGNUM extension RAM A1200 - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	375 F	Carte **AURA** 16bit PCMCIA (A600/A1200)	695 F
CARTE SÉRIE HYPER RAPIDE **WHIPPET** PCMCIA (A600/1200)	425 F	Carte **AURA** 8 bit -tous Amigas-	295 F
INTERFACE MIDI PROMIDI	215 F	Câble pour moniteur 1084 D (2 mètres)	125 F
Câble pour moniteur 1084 S (2 mètres) 100 F - pour 1084 SPI (2 mètres)	115 F	Câble pour moniteur Philips CM8833 Mk2 (2 mètres)	115 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 500	285 F	Câble double rallonge ports souris et joystick	45 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 600 / 1200 [PRÉCISEZ SVP]	285 F	Connecteur pour 2 manettes port joystick	45 F
LECTEUR EXTERNE 880K [TOUS AMIGAS] mécanisme SONY	425 F	ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32	225 F

KIT [avec software + câble multi-standard 2 mètres] de transfert de fichiers AMIGA <=> PC (doc. F): **120 F** - Kit avec câble 5m: **145 F** - avec câble 10m: **165 F**

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

DATA SWITCH POUR AMIGA 500, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, ETC... AVEC **CÂBLE GRATUIT** DE RACCORD SPÉCIAL POUR AMIGA
PERMET DE RELIER PLUSIEURS PÉRIPHÉRIQUES AU MÊME PORT DE VOTRE AMIGA - POUR PORT SÉRIE OU PORT IMPRIMANTE **— PRÉCISEZ, SVP —**
DATA SWITCH POUR CONNECTER 2 PÉRIPHÉRIQUES: **145 FF** - DATA SWITCH POUR 3 PÉRIPHÉRIQUES: **175 FF**
DATA SWITCH POUR 4 PÉRIPHÉRIQUES: **185 FF** LES DATA SWITCH SONT ENVOYÉS PAR PAQUET SÉPARÉ

JOYPADS / JOYSTICKS / MANETTES DE JEU SPÉCIALS AMIGA

ACTION PAD (JOYPAD) - Amiga seulement ..... 125 F - 2 pour 220 F	**EXECUTIVE** MINI JOYSTICK (LORICIEL) ..... 59 F
TAC 30 JOYSTICK (SUNCOM) - 3 BOUTONS FEU - TIR AUTOMATIQUE .. 99 F	**Q STICK** (SUNCOM) JOYSTICK DE PRÉCISION ..... 79 F

ERGO STICK (SUNCOM) - JOYSTICK DE TYPE "SPEEDKING", SE TIENT DANS LA MAIN .....119 F

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

MAKE CD 3.1b+ TAO - Progiciel pour graver les CD ROMS - version complète enregistrée, localisée français, manuel imprimé: 325 F
MAKE CD 3.1b+ DAO - version complète enregistrée, localisée français, manuel imprimé: 425 F

CINEMA 4D [CD ROM]	825 F	C++ DEVELOPER	1395 F	C++ LITE	695 F
PHOTON PAINT 2.01	65 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	DIRECTORY OPUS 5.6 MAGELLAN	495 F
GP FAX v 2.350	375 F	DEVPAC 3.18 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	BLITZ BASIC 2.1	175 F
TERMITE TCP	295 F	HISOFT BASIC 2 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	B.U.M. 9A/9B 10A/10B (4 disks)	65 F
GAMESMITH	425 F	NET & WEB (Contient IBROWSE 1.2+ complet + MUI)	295 F	B.U.M. 5 /6 /7 /8 (4 disks)	40 F
HISPEED PASCAL (dernière version)	425 F	IBROWSE -version 1.2+ complète- contient MUI 3.8+	245 F	BLITZ SUPPORT SUITE (3 DISKS)	110 F
DELUXE PAINT 5 [CD ROM]	195 F	ULTIMATE BLITZ BASIC 2.1 [CD ROM]	195 F	DELUXE PAINT 5 [DISKS]	195 F

SOUNDPROBE 16-bit (Hisoft) Progiciel de digitalisation sonore et musicale. Seulement .... 195 F

TOUS LES JEUX CI-DESSOUS SONT EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

ALIEN BREED 3D2 Killing Grounds	145 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F) A1200	95 F	PINBALL ILLUSIONS (F) A 1200	95 F	THEME PARK -A 600	125 F
A-320 AIRBUS II	135 F	EXILE - A 1200	75 F	PINBALL MANIA (VF) 1200/4000	125 F	TURNING POINTS -A 500-	55 F
B-17 FLYING FORTRESS -500/600-	125 F	EXILE - A 600	75 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	U.F.O. (A 600)	125 F
BLITZTENNIS -CENTER COURT- (F)	95 F	F-15 II (Microprose)	125 F	POWER DRIVE (F)	35 F	U.F.O. (A 1200)	125 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	F-19 STEALTH FIGHTER -A500/2000	125 F	RAILROAD TYCOON	125 F	VIRTUAL KARTING -A1200 (F)	75 F
BLOODNET (F) - A1200	110 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	125 F	ROAD RASH	95 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
BLOODNET (F) -A500+ /A600	110 F	FIELDS OF GLORY -A 1200	125 F	SENSIBLE GOLF	95 F	WING COMMANDER	95 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200	65 F	GUNSHIP 2000	125 F	SHAQ FU -A 1200-	60 F	WORMS (VF)	125 F
BUBBLE & SQUEAK -A 600	65 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A600	95 F	SILENT SERVICE 2	125 F	WORMS Director's Cut -AGA-	145 F
CHAOS ENGINE AGA -A 1200	65 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200	35 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	XTREME RACING -A 1200-	75 F
CIVILIZATION	115 F	KINGPIN BOWLING (VF)	35 F	SLAM TILT (F) - A 1200	125 F	Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS	55 F
CRIME DOES NOT PAY (Titus)	45 F	LEMMINGS	95 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	95 F	ZEEWOLF 1 (NF)	45 F
COLONIZATION (F)	125 F	MICROPROSE GRAND PRIX F1	115 F	STARLORD (Microprose)	95 F	ZEEWOLF 2 Wild Justice	65 F
DESERT STRIKE	95 F	MINSKIES the Abduction -A 1200	85 F	STREET RACER [A 1200 non-Escom]	125 F	ZEEWOLF 1 + ZEEWOLF 2	95 F
DOGFIGHT (Microprose)	95 F	NICK FALDO GOLF	35 F	SUPER SKIDMARKS	85 F	ZOOL (F) - A500/600	35 F
DUNE 2	115 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 -v 3.01	95 F	SUP ST. FIGHTER 2 TURBO(F)-A1200	95 F	COMPILATION (1) A 1200:	
DUNGEON MASTER 2 (VF) A 1200	95 F	ODYSSEY	75 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F	GUARDIAN + SKIDMARKS + GLOOM	145 F
ELITE 2 (Version Française)	125 F	PGA GOLF EURO TOUR -A 1200	45 F	TESTAMENT -A1200/4000-	125 F	COMPILATION (2) A 1200:	
EUROLEAGUE MANAGER (2MO RAM)	85 F	PINBALL FANTASIES AGA -A1200	65 F	THEME PARK -A 1200	125 F	FEARS + ROADKILL + LEGENDS (F)	145 F

SELECTION JEUX AMIGA CD ROM et CD 32 (Prix T.T.C. port compris) - Les "CD ROM" sont pour Amiga 1200/4000 + lecteur CD

BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	50 F	EXILE	50 F	NAUGHTY ONES	60 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
BUBBA'N'STYX (F)	45 F	GUARDIAN	75 F	PREMIERE (F)	45 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (F)	95 F
CASTLES 2	45 F	HUMANS 1 + HUMANS 2	45 F	SOCCER KID	50 F	THEME PARK [CDROM]	125 F
Alfred CHICKEN (F)	35 F	LEGENDS (F)	95 F	SPECCY 97 [CDROM]	95 F	ULTIMATE GLOOM [CDROM]	125 F
CIVILIZATION AGA [CDROM]	125 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	SPERIS LEGACY (Doc F) CD32/CDROM	95 F	ULTIMATE SKIDMARKS [CD ROM]	125 F
ELITE 2	95 F	MARVIN MARVELLOUS	45 F	STAR CRUSADER [CDROM]	95 F	VITAL LIGHT (F)	45 F
EVOLUTION HUMANS 3 (F)	95 F	MEAN ARENAS (F)	45 F	STREET RACER [CDROM]	125 F	WORMS (VF) CD32 et CDROM	125 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 FF ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.
TRANSACTION MINIMUM 100 FF
JUIN 1998 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

e-mail duchet@globalnet.co.uk

par Stephane Perolini perolini@cmu.unige.ch

NAB 98

La plus grande exposition pour les professionnels de la vidéo et du cinéma se tenait du 4 au 9 avril à Las Vegas. L'exposition se répartissait dans deux grandes halles, la première spécialisée autour du multimédia et montage virtuel et la seconde plus orientée sur la vidéo broadcast avec tous les grands fabricants (Sony, Panasonic, JVC, etc...) Il y a beaucoup et même trop de choses à voir, il faudrait une semaine pour en faire le tour. Je vais essayer de faire un petit résumé des stands que j'ai visités. Je n'ai évidemment pas tout vu mais c'est un début...

Casablanca/Draco

(www.draco.com)

Le stand de Draco Systems USA était relativement petit, n'exposant que des Casablanca et pas un seul Draco sur l'avant de la scène. J'ai pu rencontrer le PDG de Macrosystems qui m'a promis la possibilité des accents circonflexes dans la prochaine version ainsi que le support du 16/9 pour l'option DV.

Draco présentait la version Broadcast du Casablanca (vraiment tout neuf, le numéro de série était le -1 !). C'est une machine format rack 19" avec des entrées et sorties professionnelles YUV, un meilleur taux de compression (jusqu'à la valeur 16), le tout à base de 060.

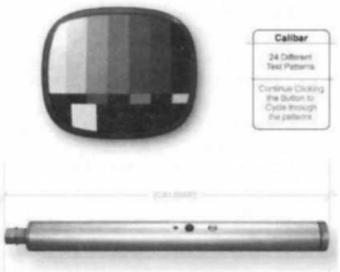
L'autre nouveauté était le programme de dessin pour le Casablanca : Akaba effects, programmé par l'auteur de Xi-Paint, Thomas Dorn. Il permet la retouche d'images, l'animation des brush avec des "Key Frames", etc... Il est accessible à travers le menu spécial de l'éditeur. Tout n'était pas complètement fini (impossible d'écrire du texte par exemple) mais il paraît très prometteur. On pourra enfin faire de petits effets sur les images, mais attention au temps de calcul !

L'autre grande nouveauté était le PC Link (accessible aussi à travers le menu spécial). Il permet de transférer des images depuis ou vers un PC. On peut ainsi rapatrier des images de nos vidéos vers le PC pour les retravailler ou créer des animations (logos, images 3D, etc...) sur le PC et les importer sur le Casablanca. Il reconnaît plein de formats d'images (jpeg, targa, bmp, etc.) et compile automatiquement une animation à partir d'une série d'images. Le transfert se fait à travers une connexion série, le Casablanca devenant l'esclave du PC. J'ai vu une démonstration d'une petite animation d'un robot en 3D et la vitesse de transfert est toute à fait honorable. A nous les joies de l'animation sur Casablanca.

NewTek (www.newtek.com)

Aussi un petit stand, plus grand que celui de Draco. Un seul Amiga qui ne fonctionnait pas mais qui était censé démontrer le Flyer. Il y avait évidemment des démos de Lightwave 5.5 pour toutes les plates-formes (sauf Amiga). J'ai demandé s'il était possible d'acheter une version Amiga de Lightwave (5.0), la réponse fut non, le dongle n'est plus fabriqué mais la responsable du marketing m'a dit qu'il pourrait ressortir une version 5.0 sans le dongle. A voir.

L'autre nouveauté intéressante était le Calibar. Gros comme un stylo, il génère 24 sortes de mires pour les réglages de nos moniteurs

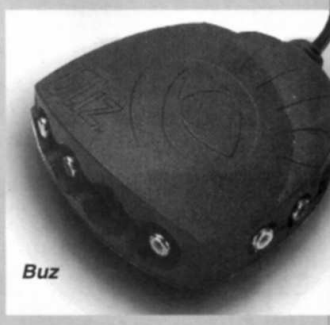


et pour l'enregistrement sur nos vidéos. La version PAL sera disponible en été de cette année (~600$). **Une version digitale était présentée sur le stand (pour système USA et Euro) avec une sortie SDI. Les signaux générés par le Calibar sont très propres. Il y avait aussi la présentation de leur nouveau software d'animation et retouche d'images AURA. Je n'ai pas vu de démonstration, donc je ne peux vous en dire plus.** ■

Systèmes de montage virtuel

Il y avait un nombre incroyable de systèmes de montage virtuel disponible. Le grand cheval de bataille de la NAB était : RT pour Real-Time effects. Tout le monde proposait des systèmes d'entrée de gamme en RT.

- **Matrox (www.matrox.com) présentait sa Digisuite et Digisuite LE, système ouvert fonctionnant sous Windows NT avec le logiciel de montage que l'on veut (Speed Razor 4.0 RT, Première 5.0, Edit de la maison Discreet Logic). Tous les effets 2D sont réalisés en temps réel, avec une compression sans pertes. Le système utilise le RAID soft de NT pour garantir une grande vitesse sur les disques durs. La qualité est irréprochable mais le prix est relativement élevé (environ 20'000$ pour un système complet).**
- **Pinnacle (www.pinnaclesys.com) présentait la ligne ReelTime avec leur carte Genie RT qui permet des effets en ...(compris ?) mais aussi pour la 3D (option). Il y avait aussi la nouvelle carte DC50 dont le prix (~2000$) la situe entre la DC30 plus et la ReelTime. Elle a des entrées et sorties YUV, connectique XLR et cinch pour le son. Compatible avec Première 4.2.**
- **Iomega (www.iomega.com) présentait en plus de sa version 2Gb de son Jaz, sa nouvelle carte Buz. Elle permet la capture en NTSC ou PAL à 25 images seconde, ce qui est normal me direz-vous mais ce qui l'est moins, c'est son prix : 199$ avec le boîtier externe et la carte interne qui inclut un contrôleur SCSI. Jusqu'où iront-ils? La qualité n'est quand même pas très haute, mais pour la personne qui désire créer des multimédias pour un PC, c'est suffisant.**


Buz

- **Applied Magic (www.applied-magic.com) (créateur de la carte Broadcast Elite) présentait leur nouvelle carte d'acquisition vidéo On Scene basée sur un moteur de compression 10 bits Wavelet. La qualité est impressionnante. La carte On Stage est la version PCI de la SoundStage pour Amiga, carte son 20 bits. Le software de montage était Speed Razor 4.0.**
- **Sony (http://bpgprod.sel.sony.com/nab/) présentait des nouveautés pour le DVCAM et un nouveau format : le HDCAM (n'existe que pour les USA et est le format pour la télévision Haute définition, basé sur le format Digital Betacam). Pour le DVCAM, une nouvelle caméra, la DSR-300 dont le prix la situe entre la DSR-200 et la DSR-130. Il y avait aussi la nouvelle station de montage virtuel ES-3 pour une intégration avec le DVCAM. Beaucoup moins cher que sa grande soeur (ES-7), elle permet les effets ..., supporte le DVCAM et a une très jolie interface. Plusieurs nouveaux magnétoscopes DVCAM : DRS-20, DRS-V10 (Walkman vidéo qui devrait, je pense sortir en version grand public) et les DRV-100 et 1000 qui sont des unités 5 1/4 à mettre dans un PC et qui permettent d'enregistrer des cassettes DV (100) et DVCAM (1000).**
- **Panasonic (http://www.panasonic.com/PBDS/index.html) présentait une version améliorée de son DVCPRO : DVCPRO50 qui compresse sur 4.2.2 à la place du 4.1.1. Aussi, des systèmes de montage virtuel, le NewsByte, qui permet de transférer le DVCPRO à quatre fois la vitesse et le DVEdit, qui est le petit frère du premier, tous deux avec des effets RT. Une nouvelle caméra: la 3 CCD AG-EZ30.**
- **DPS (www.dps.com) présentait le nouveau Perception RT (fig.9), système de montage virtuel avec effets ... et la possibilité d'ajouter une carte (R3DX) permettant les effets 3D en RT.**
- **Media 100 (www.media100.com) sortait son logiciel de montage pour Windows NT.**

Voilà, un tour d'horizon très rapide et j'en oublie beaucoup mais c'est tellement grand et je n'ai regardé que ce qui m'intéresse. Si des personnes ont des questions à propos des produits du NAB, vous pouvez m'écrire un E-Mail.

Vidéo Numérique NEWS

Rubrique dirigée par
Thierry Lamblot
lamblot@club-internet.fr

Je ne sais trop pourquoi, ce début de printemps se présente de façon assez calme. Pas de nouveautés marquantes si ce n'est quelques informations relatives au Casablanca. Pour ma part, je souhaite voir la concrétisation des annonces faites par Phase 5. Songez donc, nous voulions du hard et en voilà. L'utilisation d'un bus PCI devrait donner accès aux possibilités de montage virtuel (DV ou autres) du Mac, grâce à une émulation qui est tout de même très performante. Il faudra néanmoins attendre la réaction des développeurs car que serait cette machine sans OS et sans logiciel.

Casablanca

Cassette et livre

Une excellente initiative que celle réalisée par Mme et Mr Boucsin. Le sympathique couple belge a voulu faire partager ses compétences aux autres utilisateurs de Casablanca, en réalisant une cassette : "Casablanca facile". D'une durée de 90 minutes, cette cassette présente tous les effets disponibles sur les disques 1 à 5 ainsi que ceux d'Adorage Magic (volume 1), les fontes ainsi que les opérateurs de titrage. Il est particulièrement pratique de pouvoir visualiser ainsi un effet sans avoir à le calculer. Il existe aussi un descriptif du Casablanca, du câblage avec les schémas de raccordements. Cinq leçons sont également proposées: leçon 1 pour la présentation d'un montage; leçon 2 au sujet de l'insert ; leçon 3 pour l'audio (post-synchronisation); leçon 4 pour le titrage et la leçon 5 qui est consacrée au traitement multicouche.

Le couple Boucsin n'en est pas resté là puisqu'il ont également réalisé un livre d'une bonne centaine de pages le *Guide pratique de l'utilisateur du Casablanca*. Le chapitre 1 est consacré aux généralités avec la mise en place du Casablanca et le chapitre 2 à l'agencement de la chaîne de montage (lecteur, enregistreur avec schémas de raccordements). Le chapitre 3 communique les notions fondamentales et le chapitre 4 reprend les leçons de la cassette. Un descriptif très complet des différents points de menu du Casablanca occupe le chapitre 5. Le chapitre 6 est consacré à la théorie sur la qualité de l'image et de la compression et le chapitre 7 au module DV. Le chapitre 8 aborde une cinquantaine de problèmes avec leurs solutions et pas moins de 5 pages de trucs et astuces. Le livre se termine avec les annexes : développements futurs, les effets et les fontes, aperçu de la cassette. Le tarif et le mode de commercialisation de ces produits ne sont pas encore connus, mais ils devraient être vendus par Macro System Bénélux et le Magasin Bruxellois Amiga City.

Broadcaster

Deltagraph'X informe de la disponibilité du Broadcaster, un rack 19 pouces doté d'une connectique YUV, et directement utilisable avec le Casablanca et le Draco. Ce matériel est également utilisable avec d'autres matériels.

Bruits de couloir

Un logiciel pour la retouche d'animations sur Casablanca devrait voir le jour. Le module YUV pour Casablanca ne devrait pas tarder.

Montage virtuel

Pinnacle annonce la sortie de la carte MiroMotion DC30 Plus. Norme CCIR 601 et processeur audio pour la syncro son. Elle sera livrée à Première en version complète 4.2 pour 8490 F TTC.

Phoenix-DP
Internet & CD Rom Amiga, PC et Mac
BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel/Fax: 05 59 82 95 00
Email: phoenix@club-internet.fr
Web: http://www.phoenix-dp.com

LA SELECTION DU MOIS

SCALA MM400	520 F	WEB IT !	139 F	NETWORK PC	240 F
ELASTIC DREAMS	520 F	PICTURE MANAGER	525 F	NETWORK PC UPD	99 F
AMIGA FOREVER 2	399 F	AMIGA WEB OFFLINE1	59 F	TERMITE TCP 1.2	340 F
A.FOREVER 2 UPD	199 F	AMINET 24	85 F	VIRTUAL PETS COMP.	89 F
IBROWSE 1.2	250 F	@NET CD 2	149 F	NET WEB 2	595 F
WORDWORTH 7CD	450 F	AMINET SET 5	199 F	HIDDEN TRUTH	210 F
WB DESIGNER 2	139 F	AMIGA TOOLS 7	139 F	MAGIC PUBLISHER	175 F
DISTANT SUNS 5	245 F	APC & TCP 5	89 F	PERSONAL PAINT 7	240 F
ULTIMATE BLITZ	240 F	POS PRE-RELEASE	175 F	CYGNUS ED PRO. 4	245 F
D. PAINT V CD	240 F	DIRECTORY OPUS 5		AMIGA FORMAT 26	49 F
TURBOCALC 5 VF	699 F	MAGELLAN	490 F	MAKE CD 3.1	395 F

LES NOUVEAUTES

AMINET 25 (DISPO MI JUIN)	89 F	QUAKE	349 F
AMINET SET 6	199 F	FOUNDATION	310 F
SIAMESE V2.1	349 F	GENETIC SPECIES	310 F
AMIGA TOOLS 8	139 F	MAKE CD 3.1	395 F
MIAMI V3	279 F	AMIGA FORMAT CD27	49 F

LES NOUVEAUX JEUX

MYST V1.1	349 F	SIXTH SENSE		CYGNUS 8	140 F
FINAL ODYSSEY	310 F	INVESTIGATIONS	275 F	SWORD	240 F
BLADE	275 F	ULTIMATE GLOOM	170 F	SHADOW OF THE 3RD	
MEGABLAST	110 F	STREET RACER	170 F	MOON V1.1	310 F
PINBALL B.DAMAGE	245 F	ON ESCAPEE	315 F	UROPA 2	299 F

LE MATERIEL

GRAVEUR SCSI CD RÉINSCRIPTIBLE		DISQUE DUR SCSI 6.4 GO	3590 F
RICOH MP 6200 SR	**3590 F**	VERSIONS EXTERNES	+ 490 F
GRAVEUR CD ROM SCSI		MOBILE RACK IDE	120 F
TEAC CDR 55 4X/12X	**3890 F**	MÉMOIRE RAM 16 MO(2x8)	290 F
LOGICIEL CDR BURNIT 2.0	695 F	MÉMOIRE RAM 32 MO(2x16)	590 F
LOGICIEL CDR MAKE CD 3.1	395 F	BURNIT 2.0 AVEC GRAVEUR	+ 490 F
LECTEUR CD SCSI 32X	1290 F	MAKE CD AVEC GRAVEUR	+ 290 F
LECTEUR CD SCSI 24X	1100 F	CDR VIERGE 74 MN	15 F
LECTEUR CD SCSI 12X	990 F	CDR 74 MN PAR 10	100 F
LECTEUR CD IDE 24 X	550 F	CD-RW PIÈCE	150 F
LECTEUR CD IDE 32 X	690 F	CABLE SCSI 25/50	150 F
LECTEUR CD SCSI 8X	890 F	CABLE SCSI 50/50	150 F
DISQUE DUR IDE 2.1 GO	1190 F	TERMINATEUR SCSI	150 F
DISQUE DUR IDE 3.2 GO	1490 F	MODEM USR 56K FLASH	1190 F
DISQUE DUR IDE 4.3 GO	1680 F	MODEM USR 56K MES. +	1390 F
DISQUE DUR IDE 6.4 GO	2240 F	MODEM OLITEC SELFM 56	1090 F
DISQUE DUR SCSI 2.1GO	1990 F	MONITEUR SVGA 15"	1790 F
DISQUE DUR SCSI 4.3GO	2490 F	MONITEUR SVGA 17"	3590 F

PC & MAC

COMMANDEZ NOTRE CATALOGUE PC ET MAC "BIBLIOROM 98". PLUS DE 1500 CD ROM CLASSÉS, COMMENTÉS ET ILLUSTRÉS. PRIX DU CATALOGUE 18 F.

BON DE COMMANDE

Nom: Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:
Articles:.....
.....
.....
Frais de port Logiciels + 30 Frs Materiels + 90 Frs
TOTAL:.....
Règlement par:
O Chèque O Mandat
O Carte Bancaire O Contre Remboursement + 30 F
(Pas de matériel en contre remboursement)
N°:
Expirant le:_____ Date et signature:

PHOENIX-DP BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax: 05 59 82 95 00 Email: phoenix@club-internet.fr Web: http://www.phoenix-dp.com

IMAGINE 5.11 et 5.12

On dirait que IMPULSE, l'éditeur d'Imagine, se décide enfin à bouger un peu plus pour l'Amiga en proposant presque en temps réel de nouvelles mises à jour régulières.

La première chose dont on s'aperçoit en lançant cette version, c'est qu'Imagine s'ouvre avec ses couleurs par défaut, sans utiliser celles réglées dans les Préférences, tout simplement à cause de la transition du soft qu'effectue Impulse au nouveau GUI à la façon *Raystorm* ou plutôt du côté de *Cinema4D* (note: Mike Halvorson d'Impulse possède Cinema4D :-)) Les résolutions aussi ne font plus référence à Préférences. Pour l'instant, il faut modifier directement sur le nouveau Requester, *Modify,* dans l'éditeur Project, la résolution et son ratio, ou utiliser presets (Fig:1).

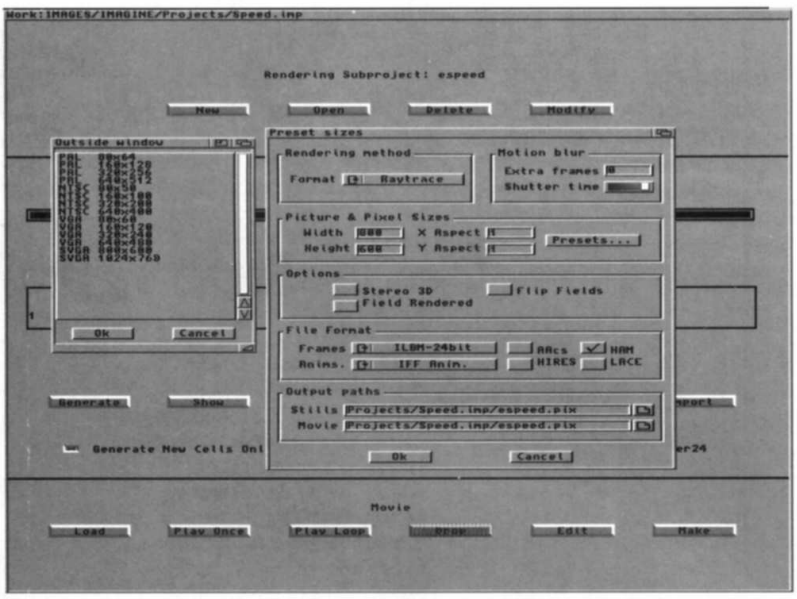


figure 1

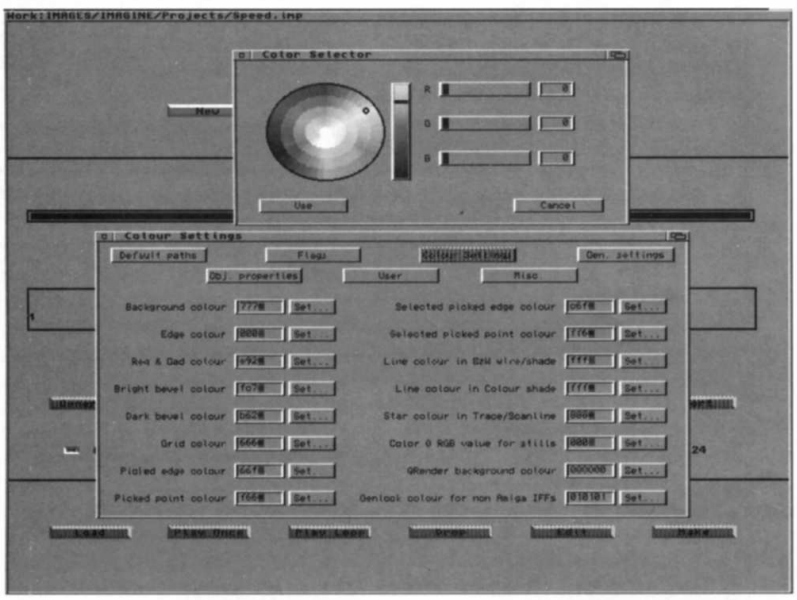


figure 2

Je vous conseille aussi de ne pas utiliser BetaPrefs parce qu'il ne fonctionne pas. Comme dirait IMPULSE, c'est juste pour montrer où ils en sont dans leur développement (Fig.2).

Une grande nouveauté est apparue. Quand on réalise un nouveau Project, il se crée aussi cinq sub-directories, c'est à dire les répertoires Object, Textures, Attribs, Brushes et Rexx, du fait qu'on ajoute "@" dans les réglages de Préférence.

OBDR
Pattern for object directory.
e.g. "@/objects"
TEDR
Pattern for texture directory.
e.g. "@/textures"
ATDR
Pattern for attributes directory.
e.g. "@/attribs"
BMDR
Pattern for brushmaps directory.
e.g. "@/brushes"
REDR
Pattern for rexx macros directory.
e.g. "@/rexx"

A l'ouverture de l'ASL Requester du Project, il fera automatiquement référence par défaut. Mais on peut tout changer si on veut, en stipulant un chemin complet dans un autre répertoire.

OBDR
Pattern for object directory.
e.g. "@/objects"
TEDR
Pattern for texture directory
e.g. "work:im50/textures"
ATDR
Pattern for attributes directory.
e.g. "work:im50/attribs"
BMDR
Pattern for brushmaps directory.
e.g. "@/brushes"
REDR
Pattern for rexx macros directory.
e.g. "@/rexx"

Donc, quand on réalisera un nouveau Project, il y aura comme sub-directories dans le Project, seulement ceux qui auront "@" dans Préférence. En fin de compte, tout ceci permet d'incorporer dans son project, les textures ou autres dans le même répertoire, ou de centraliser des répertoires communs pour tous les Project.

On peut sauver /charger dans la racine du disque-dur ou de la Ram disk:. (Comme avant :-)).

Maintenant les extensions .imp et .pix sont mises automatiquement. (Comme avant :-))

Ajout de la Kd_Freq.library pour remplacer ASL.library. Cela fait ambiance A500, mais c'est efficace (Fig:3).

Une grande Nouveauté, les Textures Procédurales sont compilées en version 68040 et 68060 avec SAS.C dernière version. Pas de version PPC ?

Tests IMPULSE

● **68040 - 40MHz**

Texture Standard Imagine5:
160x100 - 1mn 06s
640x480 - 9mn 58s
Optimized 040 texture:
160x100 - 0mn 39s
640x480 - 5mn 39s

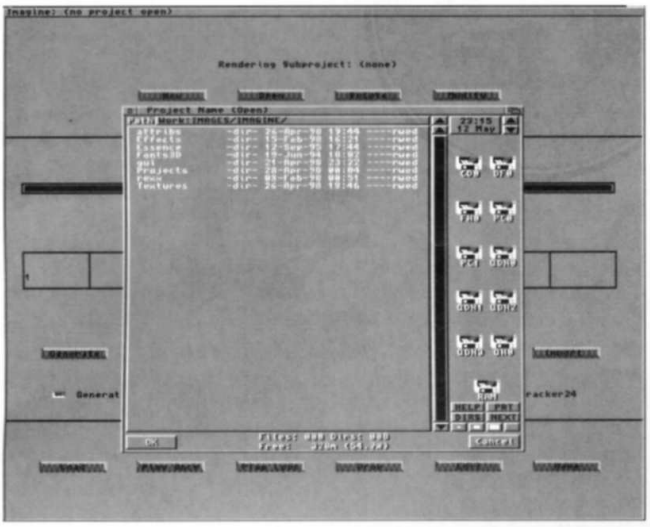


figure 3

● **68060 - 50MHz (Sans CyberPatcher)**
Texture Standard Imagine5:
160x100 - 0mn 32s
640x480 - 4mn 44s
Texture Optimisée 060:
160x100 - 0mn 26s
640x480 - 3mn 42s

● **68060 - 50MHz (Avec CyberPatcher)**
Texture Standard Imagine5:
160x100 - 0mn 21.5s
640x480 - 3mn 0s
Texture Optimisée 060:
160x100 - 0mn 21s
640x480 - 2mn 51s

Mes tests avec IMAGINE 5.12
● 68060 - 50MHz (Avec CyberPatcher)
Texture Standard Imagine5:
640x512 - 04 mn 43 s
800x600 - 07 mn 04 s
1024x768 - 11 mn 38 s
Texture Optimisée 060:
640x512 - 04 mn 38 s
800x600 - 06 mn 58 s
1024x768 - 11 mn 27 s

J'oubliai encore une nouvelle de l'Update 5.12 pour ceux qui ont des problèmes avec les couleurs de la grille entre autres. Copier le fichier IMAGINE en RAM: ou sur le HD, taper "spatch IMAGINE" ou "spatch -pimagine.pch imagine", puis renommer IMAGINE.new en IMAGINE, et hop, la version d'IMAGINE 5.12 est prête.

Je conseille à tous les IMAGINE USERS de s'inscrire à la Mailing-list d'IMAGINE Francophone, où nous pouvons tous dialoguer entre utilisateurs.

http://web.arcadis.be/AmigaGFX/ImagineFr.htm.

Je conseille à tous ceux qui ne possèdent pas encore IMAGINE de se l'acheter, parce que c'est vraiment un soft génial, avec son superbe rendu en raytracing où aucun de ses concurrents ne lui arrivent à la cheville, et son splendide modeleur. A vous les joies de l'image de synthèse de qualité.

Le conseil du mois: pour réussir une belle image, c'est 70% de travail sur la lumière, et 30% pour le reste. ■

Free Distribution Software

Tél : 03.20.02.06.63
Fax : 03.20.82.17.99
Du lundi au vendredi de 9 h à 18 h
http://www.fdsoft.com

Wordworth 7

La nouvelle version du plus populaire des traitements de textes pour Amiga
Version Française Intégrale

Disponible au choix sur Disquettes ou CD-ROM
490 F

Offre de mise à jour à partir d'une ancienne version de Wordworth. Disponible au choix sur Disquettes ou CD-ROM.
Pour bénéficier du tarif de mise à jour, nous envoyer la disquette originale Ww$_{\infty}$-Install + le n° de licence ou la jaquette du CD Wordworth 6 / Office + le n° de licence
290 F

Configuration requise : Workbench 2.04 ou supérieur (2.1 ou + pour la locale en Français) - 3 Mo de mémoire au minimum - Disque dur obligatoire - Lecteur CD-ROM pour la version CD.

PowerUP
AMIGA™ GOES POWERPC™

Cartes accélératrices PowerPC Amiga 1200 T :
Sans contrôleur Fast-SCSI-II (ajout impossible)
Blizzard 603e 160 Mhz + 68040 25 Mhz **2.490 F**
Blizzard 603e 200 Mhz + 68040 25 Mhz **2.990 F**
Blizzard 603e 240 Mhz + 68040 25 Mhz **3.590 F**
Option 060-50 Mhz au lieu de 040-25 Mhz **+2.300 F**
Avec contrôleur Fast-SCSI-II d'origine
Blizzard 603e+ (160/200/240 + 68040 25) **+500 F**

Cartes accélératrices PowerPC Amiga 3000/4000 :
Cyberstorm PPC604e 180 Mhz + Ultra Wide SCSI **4.390 F**
Cyberstorm PPC604e 200 Mhz + Ultra Wide SCSI **5.290 F**
Cyberstorm PPC604e 233 Mhz + Ultra Wide SCSI **5.790 F**
Option 68040-25 Mhz / 68060-50 Mhz **+525 F/+2.500 F**

Cartes Graphiques
AtéoBus + Pixel 64 pour Amiga 1200 T **1.990 F**
BVision64 (pour Blizzard PPC) NC
Cybervision PPC (pour Cyberstorm PPC) NC

Périphériques / Accessoires Divers
Boîtiers Tours :
Tour Atéo pour A1200 + Interface clavier PC + clavier PC + Alim 200 W+ Emplacements pour l'extension AtéoBus & Pixel 64 **1.090 F**
Divers :
Alimentation originale / ou 200 Watts **290 F / 490 F**
Joystick Konix pour tous les Amiga **99 F**
JoyPad Competition Pro CD32 & Amiga **189 F**
Souris 2 boutons haute résolution **129 F**
Blizzard SCSI-Kit pour B1230-4/1240/1260 **540 F**
Squirrel SCSI (Contrôleur SCSI PCMCIA) **550 F**
SuftSquirrel SCSI (Idem+rapide + port série) **790 F**
Nappes IDE & SCSI (différents modèles) Tél.
Adaptateur SCSI Interne B1230/40/60 290 F
Adaptateur M1438/1538 pour PC 159 F
Adaptateur VGA pour A1200/4000 149 F
Coude PCMCIA pour Tour 259 F
Scandoubler externe pour tous les Amiga 790 F
Modem :
Modem USRobotics Flash 33.6/56K **1.090 F**
Option : Kit Internet Amiga @-Net II CD **+149 F**
Lecteurs de disquettes :
DD 880 Ko interne A500 / A600&1200 **250 F / 230 F**
DD 880 Ko interne pour A2000/4000 **210 F**
DD 720/880 Ko externe pour tous **480 F**
HD Interne 1.4/1,76 Mo A1200/2/4000 (précisez) **650 F**
HD Externe 1.4 / 1.76 Mo (WB2.04 minimum) **770 F**
Mémoire SIMM EDO 16 Mo & 32 Mo Super Prix

Nous consulter pour les autres périphériques.

Logiciels Amiga
AsimCDFS v3.9a -Version Française- **390 F**
Directory Opus 5 Magellan - Vo - **490 F**
IBrower 1.2 -Vo- **250 F**
Master ISO 2.0 -Vo- **590 F**
Miami 3.x enregistré **339 F**
Organiser 2.0 -Version Française- **349 F**
Organiser 2.0 -Version Française Mise à jour- **249 F**
Oxyron Patcher - Vo- **139 F**
Personal Paint 6.4 -Version Française- **39 F**
Turbo Calc 5 CD ou disk (Doc V4 en Français) **490 F**
Turbo Print 6 Tél.

CD-ROM Amiga
Amiga Format 27 59 F
Amiga Format 28 59 F
Aminet 24 (Avril 98) 89 F
Aminet 25 (Juin 98) 89 F
Aminet Set 1 ou 2 ou 3 150 F
Aminet Set 4 ou 5 ou 6 199 F
Amiga Tools 8 139 F
Elastic Dreams 519 F
French Storm (Libre essai en Français) 39 F
Foundation CD 310 F
Genetic Species 310 F
Quake CD 349 F
Myst CD (Version Anglaise) 339 F
Scala MM400 519 F
Plus de 200 CD-ROMs Amiga sont disponibles, demandez notre catalogue gratuit ou consultez la liste sur notre site Web. **http://www.fdsoft.com**

Amiga Forever 2.0 CD **399** F
Emulateur Amiga pour PC/Pentium

Périphériques
Lecteur CD 24 X SONY ATAPI Interne **490 F**
Disque Dur 2.5" - 1,6 Go IDE Interne **1.390 F**
Disque Dur 3.5" - 3,2 Go IDE Interne **1.390 F**
Norme SCSI* :
Lecteur CD Pioneer 32 X SCSI-II Interne **890 F**
Lecteur CD Pioneer 32 X SCSI-II Externe **1.250 F**
Disque Dur 2,1 Go Ultra SCSI Interne **1.590 F**
Disque Dur 4,3 Go Ultra SCSI Interne **2.190 F**
Boîtier Externe alimenté en option **+540 F**
* Contrôleur SCSI requis.

Commande sur papier libre ou bon de commande ci-dessous. Règlement joint par chèque, mandat ou Carte Bancaire par téléphone ou télécopie.
Frais de port CD-ROMs & Logiciels : 35 F
Petits accessoires : 50 F - Périphériques : 80 F - Configs & Tours : 100 Frs. Livraison au choix par la poste ou par messagerie express.
Vente par correspondance uniquement

Bon de Commande à retourner à : **FREE DISTRIBUTION SOFTWARE**
82 Rue de Sailly, BP 134 - 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
NOM /Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : !__!__!__!__!__! VILLE : .....
Téléphone (obligatoire si Messagerie) : .....

Désignation	Qté	Prix
Frais de port forfaitaire : 35 F, 50, 80 F ou 100 F (Voir ci-dessus)	1	F
Montant total de la commande		F

Ci-joint mon règlement par ( ) Chèque, ( ) Mandat,
( ) Carte Bancaire n° : !_____!_____!_____!_____! Exp !___!___!
Date et signature

Offre valable dans la limite des stocks, prix donnés à titre indicatifs, les CD-ROMS et certains logiciels sont en langue anglaise.

Visual

Gestion de catalogues d'images

Lorsque l'on commence à gérer des quantités astronomiques d'images, on est vite confronté au problème de leur gestion. En effet, si on ne sait pas précisément quelles images on a en stock, on risque de passer notre temps à toujours télécharger les mêmes, ou de passer un certain temps (ou même un temps certain) à rechercher l'image dont on a absolument besoin dans la minute.

Ayant essayé les différents logiciels existants sans trouver satisfaction, je me suis tourné vers un petit logiciel fort pratique, nommé Visual, conçu par Christophe Vallée.

Sous UNIX, il existe un logiciel graphique nommé *XV*. Son principal attrait est de proposer une fenêtre appelée "Visual Schnauzer", qui permet de générer des thumbnails de chaque image du répertoire. Il permet en outre de se déplacer dans l'arborescence du système de fichiers comme dans un gestionnaire classique.

Visual est construit sur ce principe. Contrairement à la panoplie de gestionnaires de catalogues disponibles sur le marché *(Image Desk, Photo Album...)*, il permet de se déplacer dans l'arborescence de façon très simple. A chaque image est associé un fichier .icn qui contient le thumbnail de l'image en question. Visual se contente donc de scanner un répertoire pour chercher les .icn, ce qui permet de se ballader tranquillement d'un répertoire à l'autre.

Visual génère ses thumbnails via un script ARexx. Il peut utiliser *ImageFX* ou *Art Department Pro*.

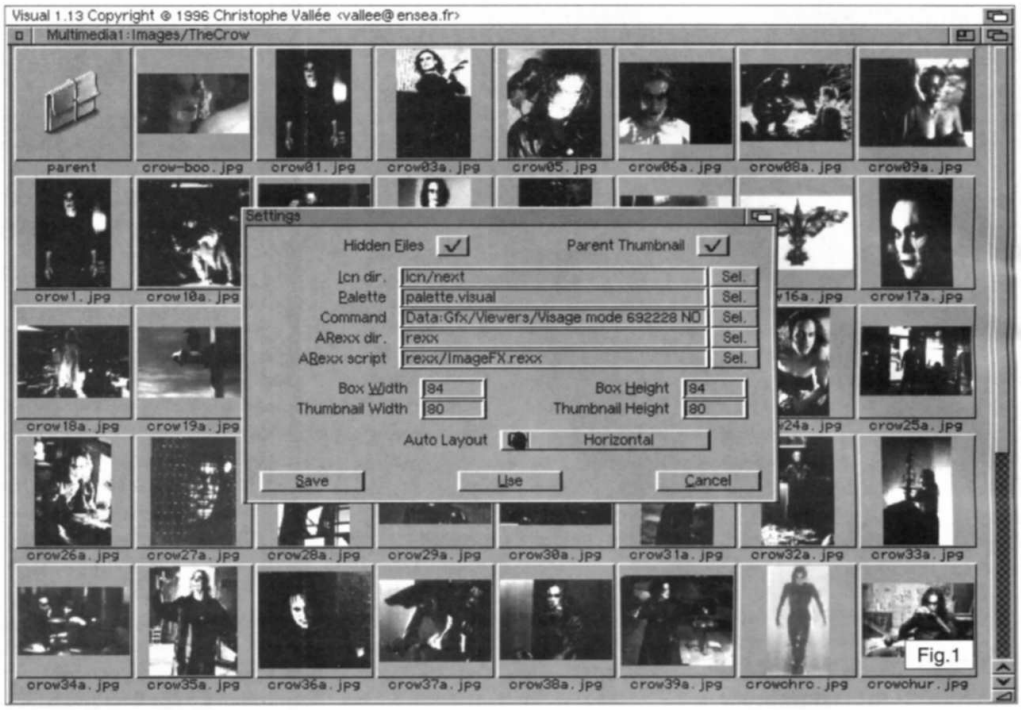


Fig.1

Utilisation

Après avoir installé Visual, il faut le configurer. La fenêtre de configuration (fig.1) permet de régler simplement les paramètres.

- Le gadget "icn dir" permet de choisir le style d'icônes. Je recommande les icônes de style NeXt Step, qui sont superbes.
- Le gadget "palette" sert à choisir la palette utilisée pour les thumbnails. Le fichier fourni, palette.visual, est le choix à faire.
- Le gadget "Command" sert à définir la commande associée au double-clic sur une image. Généralement, on met ici un visualiseur. Pour ma part, j'ai opté pour l'indétrônable Visage.
- Le gadget "ARexx script" est très important: c'est lui qui détermine quel logiciel va générer les Thumbnails. Une panoplie de scripts sont fournis, pour ADPro et ImageFX (différentes versions).

Une fois ces réglages faits, vous pouvez naviguer parmi vos images. Si vous vous trouvez dans un répertoire non mis à jour, vous aurez quelque chose ressemblant à la fig.2. Les icônes de livres représentent des fichiers non mis à jour ou des fichiers qui ne sont pas des images. Les icônes de tiroir permettent de se déplacer dans les répertoires (ou de remonter avec "parent"). Difficile de faire plus simple.

Si vous voulez générer les thumbnails pour le répertoire où vous vous situez, il vous suffit d'utiliser le menu "ARexx/Update all entries"....et d'aller boire un bon café si vous avez beaucoup d'images. Le logiciel choisi (Image FX dans mon cas) va charger chaque image et générer son thumbnail. Une fois le répertoire mis à jour, vous aurez un écran comme le fond de la fig.1.

Lacunes

Visual présente cependant certains défauts. Il est impossible de choisir le nombre de couleurs de l'écran. Pour une simple recherche, 128 ou 64 couleurs auraient été acceptables, et auraient surtout consommé moins de mémoire Chip. Visual n'est également pas utilisable avec un CD ROM: sur un CD tout fait on ne peut pas créer les .icn, et si on prépare un CD on aura un problème avec la norme ISO (cette norme ne tolère pas les suffixes multiples). J'ose espérer que ces défauts seront corrigés dans une future version (je ne sais pas encore si l'auteur poursuit le développement de Visual).

Conclusion

Bien qu'ayant son lot de défauts, Visual est un outil très pratique, que je recommande à toutes les personnes devant gérer de grosses collections d'images. Personnellement, je m'en sers depuis pas mal de temps sans aucun problème, et j'apprécie énormément son ergonomie.

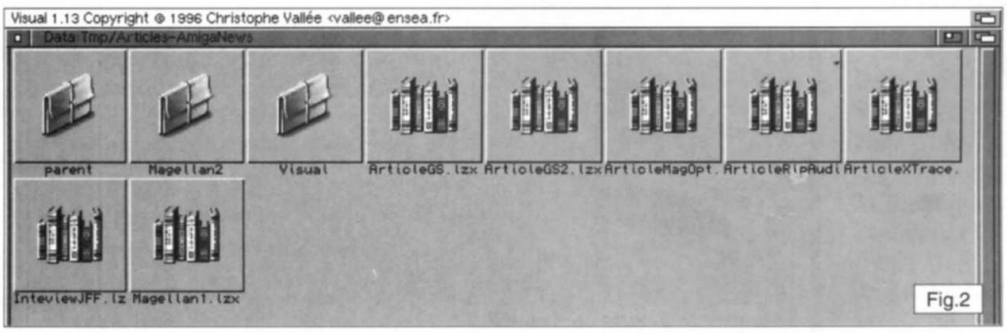


Fig.2

Où trouver Visual :

Aminet : gfx/misc/visual113.lha, ou Aminet CD : N°13

Machine de test :

A1200T 030/82/50 MhZ, 2+48 MO RAM, OS/WB 3.1, SCSI2 Version de Visual : 1.13

AMIGA NEWS
Amiga NEWS & Vidéo Numérique
ISSN 1164-4746
AMIGA - PREBOX - BeOS
PIOS - DRACO - pOS

ABONNEZ-VOUS si vous voulez revoir ce journal

A partir de septembre, AmigaNews sera disponible seulement par abonnement, ce, à condition que nous ayons 2500 abonnés *(voir page 2)*

FRANCE: paiement par
- chèque (à l'ordre de NewsEdition ou AmigaNews),
- carte bancaire (par téléphone, FAX ou email),
- mandat postal, ou
- **prélèvement bancaire de 98.16F par trimestre**

NOUVEAU!

SUISSE: le paiement est également possible par CB ou mandat, ou par CCP, au prix de 100FS pour 11 numéros (ou 55F pour 6 numéros). Envoyez votre paiement CCP libellé à A-News à A-News, CCP N°12-25868-1, 1203 Genève.

BELGIQUE: les chèques Belges sont acceptés.

NOUVEAU!

Le premier numéro de votre abonnement sera AmigaNews N°115 de Septembre. En attendant, achetez le numéro d'été en kiosque !

Abonnements et anciens numéros

ABONNEMENTS

France métropolitaine	11 numéros 360F	6 numéros 196F
Etranger	11 numéros 365F	6 numéros 199F
Service Rapide		
DOM	11 numéros 370F	6 numéros 199F
TOM	11 numéros 450F	6 numéros 245F
Autres pays	11 numéros 495F	6 numéros 270F

Pour la France, paiement par chèque, CB, mandat ou prélèvement bancaire (voir ci-contre)

Pour l'étranger (sauf la Suisse et la Belgique), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement. Pour la SUISSE, voir l'encadré ci-dessus pour paiement par CCP. Les CHEQUES BELGES sont acceptés (libeller NewsEdition). Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews,*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie.

ANCIENS NUMEROS

Les anciens numéros sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée): 1 à 10 journaux, 15F par journal; 11 à 20 journaux, 14F par journal; 21 à 30 journaux, 13F par journal; 31journaux et plus, 12F par journal **(ajouter participation timbre: 15F pour la France métropolitaine et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés**).

Oui, je m'abonne pour ..... numéros **à partir du numéro 115 (Septembre 1998)**

pour la somme de .....F

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

.....

N° de CB.....EXP.....

Envoyez votre règlement à l'ordre de NewsEdition SARL à : ANews abonnements, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse, France. Ou par téléphone (pour commandes par CB) au +33 (0)5 61 47 25 67, ou FAX au +33 (0)5 61 47 25 69 ou par email à l'adresse anews@amiganews.com.

LISEZ NOTRE AVERTISSEMENT PAGE 2 DE CE JOURNAL

Abonnement par prélèvement bancaire trimestriel
(France uniquement)

Je règle la somme trimestrielle de 98.16F pour une durée libre. Je conserve la liberté d'interrompre l'abonnement, sans frais, par simple lettre.

TITULAIRE DU COMPTE

NOM.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

COMPTE A DEBITER (JOINDRE UN RIB)

|__|__|__|__|__| |__|__|__|__|__|
Etablissement Guichet

|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__| |__|__|
N° de compte Clé RIB

BANQUE

ETABLISSEMENT.....

ADRESSE.....

.....

DATE.....SIGNATURE.....

Autorisation de prélèvement: J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélèver sur ce dernier, si la situation le permet, le montant des avis de prélèvement trimestriels présentés par NewsEdition SARL. Je vous demande de faire apparaître mes prélèvements sur mes extraits de compte habituels. Je m'adresserai directement à NewsEdition pour tout ce qui concerne le fonctionnement de mon abonnement.

Organisme créancier: NewsEdition SARL Abonnements, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse.	N° national d'émetteur 437 039

REMPLIR ET SIGNER CE BON ET LE RENVOYER AVEC UN RELEVE D'IDENTITE BANCAIRE (RIB) A: AMIGANEWS ABONNEMENTS, 12 RUE BARRIERE, 31200 TOULOUSE

Gêné, à l'eau gît

Nous remercions tous les lecteurs qui nous ont envoyé des mots d'encouragement avec leurs paiements d'abonnement. Ils sont très appréciés par la rédaction (c'est sans doute la raison de notre retard ce mois-ci). Pour ceux qui ne se sont pas encore abonnés, il vous reste encore quelques jours avant que ce ne soit trop tard pour vous, pour nous ou tous les deux, on ne le sait pas encore.

Monsieur,

C'est avec beaucoup d'intérêt que j'ai lu la lettre de M. Eric Pinard concernant le logiciel Scion Genealogist. Serait-il possible d'obtenir l'adresse complète de M. Pinard afin d'une correspondance éventuelle au sujet de l'utilisation pratique du programme et autres sujets généalogistes ? [...] Au sujet des traductions, je me permets de constater un manque évident d'intérêt de la communauté francophone pour les traductions en français de logiciels et manuels commerciaux ou autres. Je profite pour remercier tous ceux et celles qui se sont donné la peine de promouvoir les traductions françaises dans la communauté Amiga et ceux et celles qui continueront à le faire.
Jean-Daniel NICOLET
Rue du midi, 33
CH 2504 BIENNE
(Suisse)

AB : Si la généalogie est votre dada, n'hésitez pas à contacter ce lecteur... Pour ce qui est de la régression du français tant dans les logiciels que dans l'Internet, il est amusant de constater que l'Etat français semble vouloir l'interrompre, mais qu'il laisse faire certaines choses anormales : le concours de la chanson de l'Eurovision où l'on donnait les points en français ou en anglais selon le pays, ne résonne plus de sons français que lors du passage de la France et de la Belgique : tous nos autres voisins ont déserté notre langue durant ces dix dernières années...

Quand on aura 20 ans, en l'an 2001

C'est une question qui est arrivée en anglais (comme quoi...) et pour laquelle nous avons des réponses... en anglais.
1) Les Amiga sont-ils compatibles avec l'an 2000 ?
2) Est-il vrai que la date par défaut est en 1978 ?
3) La commande 'LIST' fonctionne-t-elle ?
4) Pourquoi certains programmes se plantent-ils ?

AB : Pour vérifier qu'un Amiga sait se servir des dates, il suffit d'une manoeuvre très simple: changer la date en 31/12/1999, 23H59, regarder l'horloge pendant une minute... , sauver un fichier sur disque (sa date est '1-jan-00'), avancer d'un an et regarder la date du fichier (toujours '1-jan-00'), revenir en 1998 et regarder ce fichier : il est bien du 'futur', donc il n'est pas sauvé en 1900... Pour les machines équipées de sauvegarde de l'heure d'origine (A500, A1000 ?, A2000, A3000, A4000) ou en option, changer la date comme précédemment, puis éteindre. Rallumer une minute après et vérifier...

Dave Haynie à qui le message avait été transmis répond aux points suivants :
1) A l'exception de certains programmes livrés avec l'AmigaDOS, les Amiga sont compatibles avec l'an 2000 (et même plus).
2) La date à partir de laquelle les Amiga se repèrent est le 1er janvier 1978. Ils stockent la date sous deux formes différentes : sous forme d'une valeur 32bits non-signée de secondes depuis cette date originelle, ce qui permet d'aller jusqu'en 2113, et sous forme de trois valeurs 32bits signées pour les jours depuis cette date, les minutes depuis le dernier minuit et les 50èmes de seconde depuis la minute en cours, ce qui permet beaucoup plus (assez pour la race humaine à son avis ;>))
3) Quelques commandes du répertoire C ne fonctionnent pas correctement : elles tronquent la valeur de la date. AmigaDOS 3.5 corrige ces problèmes mais même sans correction, c'est nettement mieux qu'UNIX (qui s'arrête en 2038), ou PC...
4) Les programmes qui n'utilisent pas correctement les commandes du DOS peuvent se tromper en comparant des dates : c'est la faute des programmeurs. Mais comme les programmeurs se recrutent parmi les fanatiques de Science-Fiction, nombre d'entre eux ont pensé à cela...

Ici le système. Je voudrais réinitialiser l'écran du WB...

Cher Amiga News,
Je vous écris pour deux raisons :
- Lors du démarrage de mon disque dur, l'AmigaOS m'affiche ce message : " sys.système : object not found ". Puis, le Workbench apparaît avec une requête me disant qu'Intuition tente de réinitialiser l'écran du WorkBench et de fermer les fenêtres à l'exception des tiroirs. Lorsque je clique sur 'réessayer', l'Amiga se met à fonctionner normalement.
- Je voudrais essayer de programmer un vidéo-gestionnaire avec différentes fonctions dont l'affichage de la jaquette du film. Mais je ne sais pas quel langage utiliser pour un débutant en programmation.
Laurent ITIER
31700 Blagnac

AB : Le premier message prouve qu'un tiroir précédemment présent dans votre disque dur de démarrage (sys:) a disparu ou changé de nom. C'est la boîte de requête qui vous indique ce qui empêche le WorkBench de finir de s'initialiser (il vous demande de fermer cette boîte...). Retrouvez le répertoire ou créez-en un nouveau au nom demandé (n'avez-vous pas commis une erreur en recopiant, ça devrait plutôt être sys:système ou sys :system). Pour la base de données (car il s'agit de cela, en définitive), j'avais personnellement toutes mes cassettes vidéo gérées par SuperBase Pro, mais je sais qu'il existe de nombreux gestionnaires de bases de données en shareware, dont plusieurs spécialisés en cassettes vidéo: inutile donc de se lancer dans la programmation pour si peu...

C'est pas très net

Salut à tous !
J'aime bien la rubrique " Domaine Public " de Pascal Willano et son équipe, particulièrement le petit encadré en fin de rubrique, mais c'est le " où " qui me chiffonne. Gfx/edit/xxx, c'est bien, mais quel CD ? C'est si difficile que cela? A part ça, tout est OK !
J.C. Perrottet
54 Villerupt

AB : En général, le répertoire cité est sur le site aminet sur internet, et non pas sur un CD en particulier. Par contre, il peut aussi avoir été sur un CD ou s'y trouver au prochain numéro...
Si vous n'avez pas un accès internet, vous pouvez vous abonner aux CD Aminet chez un de nos annonceurs, et vous aurez tout (bien sûr, les CD ont un mois ou deux de retard par rapport aux dernières nouveautés sur le net).

Où est mon dur ?

Bonjour à toute l'équipe.
Merci énormément pour tout ce travail que vous effectuez... Nous savons tous que sans vous, l'Amiga serait bien plus mort qu'il ne peut l'être en France.
J'ai un problème : j'ai installé le kit Randy Rom sur le connecteur IDE de mon Amiga 1200. Ce kit permet l'addition de 2 périphériques IDE supplémentaires. J'y ai donc branché un lecteur de CéDéRoms piloté par IDEfix. Mon problème est que j'essaie d'adjoindre un disque dur en complément de celui déjà existant. Celui-ci est de marque

Quantum modèle Bigfoot 5"25 EIDE. Pas moyen ! J'ai beau essayer toutes les possibilités au niveau des jumpers du kit randy et du HD, rien n'y fait, HDToolBox ne trouve qu'un seul drive : l'interne... Que dois-je faire? J'ose vous solliciter malgré la tonne de mail que vous devez recevoir!
Réponse ou pas, je vous remercie.
Jeremy.Fimeyer@wanadoo.fr

AB : Procédure habituelle pour le dépannage, il faut vérifier tous les éléments séparément avant de les assembler : nouveau disque seul (reconnu ou pas ?), lecteur de cédérom seul (reconnu ou pas ?). Puis il faut les mettre deux par deux si la première série de test a été concluante (HD1 + CD, HD1 + HD2, HD2 + CD). Enfin, et uniquement si les tests précédents ont réussi, il faut installer les trois. Rappel: la deuxième nappe (contrôleur IDE1) n'est reconnue que si un driver spécifique est installé sur le disque de démarrage (il faut lancer HDToolBox après ce démarrage...), les lecteurs de cédéroms sont généralement en esclaves et il vaut mieux booter sur le disque le plus rapide. Cela va sans dire, mais ça va encore mieux en le disant...

C'est un ordre !

Cher ANews,
Tout d'abord je tiens à insister sur le fait que vous DEVEZ (devoir moral) continuer à vendre Le mag en magasin! C'est primordial, autrement les utilisateurs en France perdront confiance et perdront tout repère pour l'achat de matériel / nouvelles / informations... A propos de votre mag, je remarque que plus le nombre de pages diminue, plus la qualité est bonne ... mais ça ne veut pas dire qu'il faille encore le diminuer. Le mag a gagné en informations et en personnalité! Les rubriques Internet/Newsgroup /other / mags/ etc., sont une très bonne chose. Quelques petits reproches quand même: la rubrique asm en elle-même est une très bonne chose, mais les sujets traités ne sont pas des plus exaltants... En effet, ce sont le plus souvent des thèmes que l'on pourrait aborder en E ou en C/C++ ... Alors, il serait souhaitable que cette rubrique se spécialise surtout dans les effets graphiques/3D/2D ... son -> de la démo en bref :). Je pense que cela passionnera plus de monde (en commençant par moi :)).
Des questions:
1) avez-vous des infos sur la sortie des BlizzardPPC pour 1200 ?
2) allez-vous faire un test de la Pixel64 le mois prochain ?
Alexandre Legros (GhOsTpIxEl) alegros@etu.dir.univ-rouen.fr

Ed : Vendre le journal en kiosque n'est plus possible. Désolé. Il y a trop de kiosques (40 000?) et trop peu d'Amigaïstes voulant acheter le journal (moins que 4000).
1) Phase 5 a livré quelques cartes, mais il y a de nouveau pénurie.
2) Oui, vous le trouverez dans ce journal

Mini CD

A Anews
Alors voilà, c'est ton tour ? Dommage, mais pas surprenant. Lecteur depuis le numéro 4, je ne suis pas surpris que tu aies des difficultés, mais c'est la façon d'en sortir qui m'étonne: demander 2500 abonnés de plus, comme ça, sans explications, ou alors tu arrêtes, c'est un peu du chantage, non ?
Et qu'est-ce qu'ils vont faire, les nouveaux abonnés, pendant une année ?
- Attendre une nouvelle machine AI (qui sera équipée du DSP, du chip AAA ou BBB, du PPC, ZZZZ ou plein d'autres merveilles... ou qui ne sortira jamais).
- Attendre une nouvelle machine de constructeurs indépendants dont la sortie est prévue (oui, oui, c'est sûr, demain...)
- Pleurer, rire, passer au PC (pour moi, c'est fait), ne rien faire ?
Il y a une autre solution, à court terme, d'accord. D'abord, analyser le parc francophone informatique : 100 ou 200000 machines Amiga, à 70% des 500, 20% des 2000/3000, 10% des 1200/4000 en gros. Ils servent à jouer de temps en temps et dorment le reste du temps car ils sont ANCIENS. Les autres maintenant: 50% de vieux PC et de MAC qui vont partir à la poubelle, le reste et ceux à venir sont des PC puissants et modernes.
Si tu fabriques un CD pour PC que tu offres (tu trouveras bien une revue PC pour t'héberger) et qui contient un programme d'installation d'un environnement Amiga, trois cas se présenteront:
- ton Pciste s'en fout: pas de problème, le programme se désinstalle tout seul un mois après l'installation,
- ton Pciste est un ancien Amigaïste, il note le numéro de série de son Amiga dans une boîte d'enregistrement et il est légalement autorisé à utiliser la ROM fournie sur le CD,
- ton Pciste n'a pas d'Amiga et il veut être en règle : pas de problème. Il remplit un formulaire et le renvoie à AI pour obtenir une licence personnelle (Petro devra bosser...).
Et toi, AmigaNews, dans tout ça ? Eh bien, tu continues ton journal sans changer tes habitudes, mais en changeant le support : si ton journal dépasse 18Mo, tu le mets sur un CD que tu envoies par la poste en enveloppes neutres, s'il reste sous les 18Mo, tu le mets sur une carte de crédit et tu augmentes de toute façon ton nombre d'abonnés car tu as mis de la pub sur le CD, petit malin, va !
Voilà, c'est tout. J'aimerais que tu fasses le bilan de ce que coûte un journal à fabriquer, la distribution, les invendus, etc, et que tu compares au coût de gravage/duplication d'un CD/CarD.
Courage et salut. Raymond HUMBERT, Satigny, (Suisse)

AB : L'idée est intéressante, mais seul notre rédac'chef peut répondre à ce courrier (la deuxième page était une photocopie d'un article dans lequel on expliquait qu'il était possible de graver sur un CD, au format d'une carte de crédit, l'équivalent d'un miniCD, soit 18Mo (www.sunergia.ch)).
Ed : Chantage? Depuis notre "Avertissement" du mois dernier nous avons entendu plusieurs fois l'accusation que nous pratiquons du chantage. Notre motivation est simple: sans argent sur notre compte, nous sommes dans l'incapacité de produire un journal. Notre démarche est peut-être inhabituelle (et pour certains, apparemment, choquante), mais il valait mieux en avertir les lecteurs plutôt que de disparaître sans remboursement et/ou sans suite, comme semble être l'habitude du monde de l'édition.
Concernant un journal sur CD-ROM, cette lettre donnera des idées à quelqu'un, peut-être? Merci pour vos encouragements.

AMIGA REPAIR CENTER SERELE
CENTRE COMMERCIAL DES ORMES SAINT-PANTALEON F71400 AUTUN
TEL : 33 03 85 52 40 31 FAX : 33 03 85 52 40 99
EMAIL: SERELE@wanadoo.fr website: http://perso.wanadoo.fr/serele/

DEPANNAGE TOUT AMIGA
DEVIS GRATUIT
PIECES DETACHEES D'ORIGINE, SOUS-ENSEMBLES, CONNECTIQUE

LOGICIELS

Amiga Forever preview (émulation AMIGA pour PC) ..... 290 F
THE NETWORK PC (connection, transfert, conversion, émulation) 290 F
DELUXE PAINT 5 CD (version complete avec manuel intégré) ..... 290 F
PICTURE MANAGER PRO (scan, print, convert, 40 formats) ..... 490 F

SCALA MULTIMEDIA
DISTRIBUTION OFFICIELLE DE SCALA MM400
package VA MM400 : 1590 F

MATERIEL

PRODUITS Index Information
CARTE ACCESS
CARTE BoXeR
Revendeurs : nous consulter

VIDEO PROFESSIONNELLE
POSTSYNCHRONISATION
DOUBLAGE SON
SOUS-TITRAGE

COFFRETS POUR AMIGA
RACK 1 UEXTRA PLAT POUR 1200 1890 F
RACK 3 U POUR A1200 2290 F
MOYEN TOUR POUR 1200 complet 1490 F

CASABLANCA
à partir de 19000 Frcs

COMPOSANTS - DIVERS

- composants A500, A600 190 F
- ALICE 250 F
- GAYLE 250 F
- CIA 8520 PLCC AVEC SUPPORT 290 F 250 F
- Adaptateur AMIGA vers SVGA 170 F
- Adaptateur 1438S vers SVGA 100 F
- Cable péritel tout AMIGA 100 F
- OS 3.1 roms manuels disquettes 600 F
- Cartes blizzard à partir de 890 F

Certains prix ne sont pas encore connus, nous consulter avant commande. +port 95 F
Plus de détails matériels sont accessibles sur notre SiteWeb

Les petites annonces sont payantes sauf pour les abonnés. Elles doivent nous parvenir avant le 12 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse: AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse accompagné de votre règlement par cheque ou carte bancaire à l'ordre de AmigaNews. Tarif 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire. Envoi par FAX possible au 05 61 47 25 69.

CHERCHE:

Correspondant sur 1200 - Tél: 04 67 77 17 51 (dépt 34).

Carte mémoire de Fast-ram de 2 Mégas pour A2000 B, 1 Méga Chip - Contact: Jean-Michel Blumenroeder 13 rue de la treille, 34430 Saint-Jean de Vedas (dépt 34).

Logiciel domaine public: Loto d'Hervé Dupont et logiciels sur les jeux de hasard Loto-Keno - Té: 03 24 22 21 18 Heures de repas (dépt 08).

Copro 68882/SOMHZ pour Blizzard 1230IV - controleur Fast-Scsi 2 - Tél: 01 39 80 48 83 ap.20h00 (dépt 95).

VENDS:

Amiga 1200 + écran 1084S: 1500F - écran multisyncro 15KHZ à 38KHZ: 1000F - modem: 500F - imprimante: 400F - Blizzard 1230 + SCSIII + 68882 50 MHZ sous garantie+ 16MO de ram: 1000F - Tél: 04 67 77 17 51 (dépt 34).

Genlock vidtech Amiga S-VHS composite incrustation, volets titrage: 1700F - camescope Canon EX2 HI-8 objectif intergengable sortie entrer vidéo timecode: 14900F - central commutation télévision/VCR/auxiliaire: 1200F - fax Sharp F0276 thermique tel/fax/répondeur: 700F - carte graphique diamond PCI 64 bits 2Mo/4Mo de ram: 600F - Tél: 03 81 95 37 63 (dépt 25).

A1200 + Blizzard 1230 IV 50Mhz 8Mo + DD 1Go + livres, jeux: 3000F (écran pal en cadeau) - Tél: Ben 02 33 54 20 93 bmoriné@ens.insa-rennes.fr (dépt50).

A1200 6Mo de Ram + HD 40Mo GVP + HD overdrive 250Mo + carte accélératrice Blizzard 1220/4 turbo + scanner Alfascan 800dpi + imprimante BJC 600 Canon + moniteur 1085S + softs: Amos Pro, final copy 2, page setter 3, directory opus, brilliance 2, image FX, photogenics, scenery animator, imagemaster, real3D, caligari24, ligtwave3D, scalaMM300+divers jeux AGA le tout: 7000F, vente séparée possible - Tél: Patrick CARCY 05 62 40 20 86 ou 13 route de Franquevielle, 65300 PINAS (dépt 65).

Pour 1200, carte ext.mémoire avec support FPU + 4Mo: 400F - M-tec 1230 à 45Mhz + 8Mo: 700F, Appollo 1240 à 40Mhz: 1500F (possibilité avec 16Mo pour la 1240) cause passage à la PPC - Tél: 03 83 48 35 18 ou 01 48 08 58 38 (dépt 54 et 94).

Imprimante Epson Stylus photo: 1800F parfait état - Tél: 05 63 58 49 00 (dépt 81).

Logiciels originaux, emballage d'origine, certains encore clos: éducatifs, jeux et utilitaires pour Alice 32+16k et 90 - Atari ST, STF et STE - Dragon 32 et 64, EXL 100, Sinclair ZX81, Spectrum et QL, Thomson MO5, MO6, TO7, TO7.70, TO8, TO8D, TO9 et TO9+, demandez listes avec prix, par courrier, en joignant enveloppe timbrée à 4,50F, réponse assurée - N° Tél communiqué sur les listes, Jean-Michel Blumenroeder 13 rue de la treille, 34430 Saint-Jean de Vedas (dépt 34).

Cybervision 64/3D: 1200F, ScanDoubler: 400F, AdaptVidéo A1200: 250F, ZIII Micronik: 2300F, matériels précédents garanties 6mois, GVP1230 4Mo: 600F, GTS30 incrustateur: 500F, Ecran1084: 600F - Tél: Eric ou David 03 44 73 29 82, 18h ou eparache@pcmedia.fr (dépt 60).

Tower A4000*40 + HD 220Mo + 2 lecteurs DD + écran 1083S + imprimante Olympia NCB prix: 4000F - Tél: 05 61 15 64 38 à 20H00 (dépt 31).

Aminet set 4: 100F + nombreux jeux et utils: prix à débattre + Dream n°42 à 49 avec leur CD: 20F chacun + boites de rangement 100 disquettes: 25F chacune + disquettes vierges: 1,50F par disquette - le tout en parfait état - Tél: 06 60 31 64 28 (dépt 76).

Station graphique de montage Draco disque dur 4Go SCSI2 Fujitsu, carte visualisation 24bits 4Mo Ram barrette Ram de 16Mo, carte Toccata 16bits, carte VLAB: 18500F/HT - moniteur brillance 17 pouces 1280x1024 non entrelacé, clavier+souris: 2100F/HT soit l'ensemble: 20600F/HT - Tél: 05 56 90 10 03 (dépt 33).

Carte Archos Avideo 24bits + TvPaint Avideo (avec dongle) + Opera (anim): Faire offre, MSP800 de Satv (TBC, genlock incrustateur amiga/pc, gel d'image, transcodeur, correcteur vidéo BLS/RGB) multistandards (RGBS, YUV, S-VHS, composite pal-secam): 6000F ou échance contre Amiga A4000T ou A3000T - Tél: 05 61 27 06 20 après 19h.

A1500 (Z3 compat. toutes cartes A3-4000) + Blizz.1260-16mo + HD560mo + CDRom6x + CV64/3D + écran M1538S + logiciels originaux(ScalaMM400, SceneryAnimator4, Caligari24, Dpaint5) tél: Mr Noyet 02 40 28 68 25 ap.19h (dépt 44).

Amiga 1200 + disque dur 80Mo + carte accélératrice Blizzard 1230 (16Mo) + Squirrel Scsi + CDrom Aminet + nombreux logiciels + écran 1083S: 2500F - Vidi Amiga RT + Technosound turbo: 900F - Genlock Sirius II + Scala MM400: 5800F - Amiga 2000: 400F - Tél Choung-Seng 01 60 17 34 90 ou E-mail: choungs@hotmail.com. (dépt 77).

Cinemdrph: 100F - Deluxepaint IV Aga: 100F - Tél: 01 39 80 48 83 ap.20h00 (dépt 95).

Votre spécialiste Amiga

06 P.I.C.S INFORMATIQUE
13 Av. NOTRE DAME 06000 NICE
Tél: 93.13.82.21
DES PROS DE LA VIDEO SUR AMIGA ET PC VOUS ATTENDENT
FORMATION . DEMO . STATION DE MONTAGE . HARD . SOFT

31 INFONIX FRANCE
IMPORTATEUR : VIDI 12 & 24 , compatible PC .
CENTRE AGREE : Formation & Maintenance régional
DISTRIBUTEUR : Commodore , Apple, HP, STAR
SHOW ROOM agrée
VIDEO PRO CENTER AMIGA
(sur RDV) Tel: 61 41 26 09
Fax: 61 40 76 43
VIDEO PRO CENTER
Vente/Formation/Réalisation
Produits Vidéo/multimedia
2 bis Route d'Espagne 31100 TOULOUSE TEL: 61 41 26 09 Prof/particulier
SAV: 61 40 75 45

46 Formation
Montage Virtuel - Multimédia
Infographie 2D et 3D - PAO
Stages agréés chaque mois sur Amiga - PC - Mac
hébergement et repas
Les films du Genièvre
Lacroix 46600 CREYSSE
Tel: 05.65.37.00.71 Fax 05.65.32.76.47

57 ACM Productions
8 rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
Tél./ FAX 03 87 93 53 61
Spécialiste AMIGA/PC
Solutions de montage vidéo pour le particulier et le professionnel sur AMIGA ou PC
Equipement pour TV LOCALE
Démonstration sur R.D.V.

59 Art Com Vidéo
Light Wave 3D
* Réalisation de vos images de synthèse
* Calcul & Shoot de vos scènes ou images sur Béta SP, BVU SP, U-matic, Hi8, etc...
* Banque de textures fixes ou ANIMEES !!
51 Av Ste Cécile 59130 Lombersart - Tel: 03.20.93.96.92

CH Software & Hardware AMIGA®
Village du Levant 2B CH 1530 PAYERNE - Suisse
Tél. +26 660 02 82 Fax. +26 660 02 83
RELEC
www:http://Relec.ch/relec Email:Relec@com.mcnet.ch
topolino
CONNECTEZ UNE SOURIS PC A VOTRE AMIGA
Fonctionne à 100% dès le boot et avec les jeux
Demandez-le à votre revendeur ou chez Relec!
AMIGAlement votre ! :-)

AGMO
La 3D et la Vidéo sur Amiga
"LA BOUTIQUE LIGHTWAVE"
DRACO & CASABLANCA
ALADDIN 4D, CINEMA 4D, GENLOCK, DD, WORLD CS, X-DVE, IMAGE FX, CD, etc...
IMPORT DIRECT USA
SHOW-ROOM sur RV
PARIS Tél. 01.45.270.453

CLUBS

02 Ultr'Amiga, 37 Impasse Paul Langevin, 02430 Gauchy. Tél 03 23 64 40 18, FAX 03.23.64.12 21
06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue Contant, Cannes la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
06 ASOA audiovisuel, montage sur Draco, infographie sur Amiga Tél 06 68 60 70 82
08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informatique, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
17 le 4A - Mr Georget Stéphane 124 av de la Libération, 17220 Croix-Chapeau. Tél 05 46 01 94 77 (après 17h)
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
24 Amiga Back, 9 rue Louis Blanc, 24000 Périgueux. Contact foul@perigord.com ou hotamp@perigord. com
26 Triple A, association dont le but est de supporter l'Amiga en France et plus principalement en Drome-Ardèche. Pouvons répondre à toutes les questions. Cotisation 100F. Lotissement Les Aurores, 26800 Portes-les-Valence. Tél 04 75 57 74 36. Email davyd.rey@wanadoo.fr, triplea@mygale.org
26 CLUB Informatique de Montélimar, 29 Boulevard du Général de Gaulle (impasse Teste) , 26200 Montelimar, tél 04.75.53.01.48. email: cim.club@infonie.fr. Ouvert tous les samedi de 14h00 à 19h00.
30 Association Micro Quest - Amiga Club de Nîmes, 20 Rue Anaïs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 14 12 60 45 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 - Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Alliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais La Maison des Associations, 19 rue Pierre Whien, 33600 Pessac. FAX 05 56 46 36 49, email buggs@chez.com
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78,
Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours. Web: www.creaweb.fr/pixel-art
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extension 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr
54 Association Over AGA, 2 rue du Tram, 54230 Chavigny. Tél 03 83 47 63 19. Email overaga@id-net.fr, www.id-net.fr/~overaga
54 Association MANOR Loi 1901. Contact: DIASIO Joseph, Quartier Mermoz, BT-D2 1èr étage, 54240 Jooeuf.
57 Alpha Club Informatique Sarrgue mines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Informatique CORTEX, ouvert tous les samedi de 14h à 18h. 4 rue Mallet Stevens, BP 653, 62228 Calais.
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
78 Corsaire Production. Association spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Contact (joindre 1 timbre) Corsaire Production, 71 rue des Perrons, 78130 Les Mureaux. Tél & Fax: 01.30.91.40.34. http://www.perso. hol.fr/~corsaire E-mail: corsaire@hol.fr
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
83 Association AMIGAzette 83, 67 rue Messager, 83200 Toulon. Tél 0494.611.443, 0494 89.50.97, email amigazette@toulon.pacwan.net, web www.netlinker.com /amigazette. Editrice fanzine AMIGAzette.
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 Chaussée de Wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
1300 Digitalys club Amiga de Wavre 32(0)10.45.49.72
4610 (Beyne) Amicale des Amateurs de l'Amiga - aide - contacts-échanges (sans but lucratif) Tél 04/361.12.53, email a.a.amiga@skynet.be
6180 The Black Tiger Rue du Nord,93 Courcelles. Tél 071/45.82.44
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
Amiga Belgian Club (A.B.C.) Ath & sa région 068/28.57.70, email Bruno.Wagnair@ping.be; Soignies & sa région 067/33.11.81, email sheeva@skynet.be
Amiga Club Bruxelles. Tél +32.2.332.44.20, GSM +32 75 248 948, email: frederic.merchiers.@ping.be

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec, 5430 15e avenue , Montréal, QUEBEC CANADA. Web: http://www.moebius.qc.ca/CAQ, BBS : CONTACT PLUS (514) 684-7500, ou Pheonix BBS (514) 338-3798. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
Club Amiga de Quebec, 2580 Robert-Giffard, Beauport, Québec, (Canada) G1E 4H2. Web: www.total.net/~ nimdchenier/claq/ Tél: Jocelyn Desroches (418) 622-1837. Réunions aux trois semaines, le samedi 13h30 à Télécom 9 au 150 René-Lévesque Est, Québec.

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Sections Lausanne, Monthey, Jura. Adresse: Amiga Multitask Force, CP 297, Bergières, CH-Lausanne 22. Page WEB: http://www.mcnet.ch/amiga
1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

ESPAGNE

Club Usuarios Amiga Zaragoza - Apdo. 246, 50.080, Zaragoza. E-mail: cuaz@arrakis.es

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

Abonnements et anciens numéros

ABONNEMENTS

France métropolitaine	11 numéros 360F	6 numéros 196F
Etranger	11 numéros 365F	6 numéros 199F
Service Rapide		
DOM	11 numéros 370F	6 numéros 199F
TOM	11 numéros 450F	6 numéros 245F
Autres pays	11 numéros 495F	6 numéros 270F

Pour la France, paiement par cheque, CB, mandat ou prélèvement bancaire (voir ci-contre)

Pour l'étranger (sauf la Suisse et la Belgique), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement. Pour la SUISSE, voir l'encadré ci-dessus pour paiement par CCP. Les CHEQUES BELGES sont acceptés (libeller NewsEdition). Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie.

ANCIENS NUMEROS

Les anciens numéros sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée): 1 à 10 journaux, 15F par journal; 11 à 20 journaux, 14F par journal; 21 à 30 journaux, 13F par journal; 31journaux et plus, 12F par journal **(ajouter participation timbre: 15F pour la France métropolitaine et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés)**.

Oui, je m'abonne pour ..... numéros **à partir du numéro 115 (Septembre 1998)**

pour la somme de .....F

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

.....

N° de CB.....EXP.....

Envoyez votre règlement à l'ordre de NewsEdition SARL à : ANews abonnements, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse, France. Ou par téléphone (pour commandes par CB) au +33 (0)5 61 47 25 67, ou FAX au +33 (0)5 61 47 25 69 ou par email à l'adresse anews@amiganews.com.

LISEZ NOTRE AVERTISSEMENT PAGE 2 DE CE JOURNAL

Abonnement par prélèvement bancaire trimestriel
(France uniquement)

Je règle la somme trimestrielle de 98.16F pour une durée libre. Je conserve la liberté d'interrompre l'abonnement, sans frais, par simple lettre.

TITULAIRE DU COMPTE

NOM.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

COMPTE A DEBITER (JOINDRE UN RIB)

|__|__|__|__|__| |__|__|__|__|__|
Etablissement Guichet

|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__| |__|__|
N° de compte Clé RIB

BANQUE

ETABLISSEMENT.....

ADRESSE.....

.....

DATE.....SIGNATURE.....

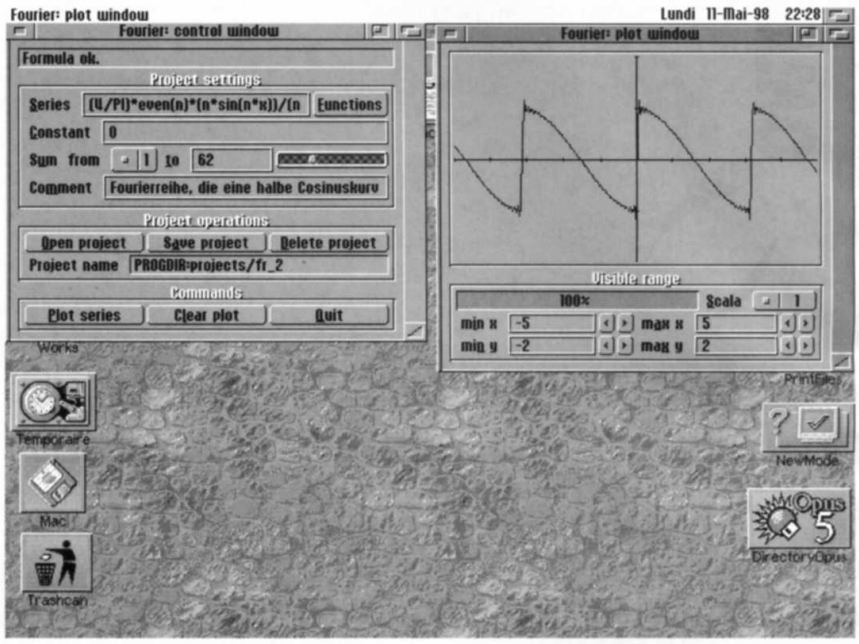
Autorisation de prélèvement: J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier, si la situation le permet, le montant des avis de prélèvement trimestriels présentés par NewsEdition SARL. Je vous demande de faire apparaître mes prélèvements sur mes extraits de compte habituels. Je m'adresserai directement à NewsEdition pour tout ce qui concerne le fonctionnement de mon abonnement.

Organisme créancier: NewsEdition SARL Abonnements, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse.	N° national d'émetteur 437 039

REMPLIR ET SIGNER CE BON ET LE RENVOYER AVEC UN RELEVE D'IDENTITE BANCAIRE (RIB) A: AMIGANEWS ABONNEMENTS, 12 RUE BARRIERE, 31200 TOULOUSE

La planète Aminet suit toujours son bonhomme de chemin! Un mois relativement calme aussi bien au niveau téléchargement que du fonctionnement des sites. Tout fonctionne. L'Aminet 24 et l'Aminet set 6 sont sortis. Il ne reste plus que le courage de chacun pour la remplir! Ce mois-ci a vu encore de nombreuses mises à jour ainsi que quelques nouveautés, dont vous pourrez découvrir certaines dans ce numéro.

ENCORE DES MATHS



Les mises à jour

● ***AmiCAD v1.2*** : une mise à jour de qualité pour ce logiciel qui s'annonce comme la référence du logiciel de CAO électronique sur Amiga. Outre de nombreux bugs supprimés, il est dorénavant possible d'agrandir les objets à l'aide de poignées; la symétrie et rotation des objets a également été améliorée, tout comme l'utilisation des scripts Arexx. L'écran s'ouvre maintenant en 16 couleurs redéfinissables.

● ***CNet device V0.7 :*** le device pour les cartes Ethernet PCMCIA sur 1200 se trouve allégé de quelques bugs et profite d'améliorations minimes.

● ***Converter v2.72 :*** ce logiciel de conversion de mesure se voit une nouvelle fois mis en valeur avec l'apparition d'Undo multiple, d'une localisation en anglais et avec la suppression de quelques bugs notamment sur le calcul des températures.

● ***Eagle Player v2.01b*** : l'un des meilleurs players de module du monde Amiga se trouve dans cette nouvelle version allégée de quelques bugs, s'offre une localisation en 15 langues, une GUI un peu plus rapide, et le plus intéressant, le support de nouveaux formats comme le THX2, le format de Digiboost-Pro, celui de Mark2.old et le Mpeg audio grâce à la mpega.library.

● ***HTMLess v3.0*** : ce programme permet de convertir un fichier HTML en fichier texte. Cette nouvelle version permet de sauvegarder dans un répertoire différent de la source. Il se trouve d'autre part nettoyé de quelques bugs, les caractères spéciaux sont mieux reconnus.

● ***IDE fix 97 :*** cette nouvelle version du gestionnaire de doubleur de nappe IDE supporte maintenant le NSD et NSD 64bits. Il peut donc être utilisé pour la gestion de disques de plus de 4Go. L'auto park va dorénavant lire les Préférences du RDB pour connaître les limites de positionnement des têtes.

● ***MajorBank :*** gestionnaire de compte, se voit localisé en anglais, et soulagé de quelques bugs

● ***MakeCD v3.1b :*** cette nouvelle version du logiciel phare de gravage profite de quelques changements mineurs comme l'utilisation des drivers plextor pour les CD-Rom pioneer, ainsi que quelques bugs en moins.

● ***Scalos,*** le remplaçant du WorkBench ;) est enfin finalisé, la traduction aurait pris 4 mois, d'où le retard.

● ***Enforcer v37.72 :*** cet outil indispensable à tout programmeur, gère maintenant correctement le 68060. Il est aussi possible de se procurer les sources auprès de l'auteur, moyennant paiement.

● Nouvelle version d'***XPK*** (utilisateur & developpeur), aucun gros changement, juste une mise à jour corrigée.

● ***ShapeShifter v3.9 :*** personne ne s'attendait à cette nouvelle version de ShapeShifter, après la 3.8, et pourtant elle est là ! Il est maintenant possible de booter à partir d'un CD-ROM, les partitions-fichier (filedisks) sont plus rapides qu'auparavant, elle fixe quelques problèmes sur la gestion des CD-Rom et du port série; enfin, les heureux processeurs de 68060 verront leur émulateur reconnu par le MacOS comme un Quadra 700.

● ***ModePro v4.42 :*** dispose d'une nouvelle traduction, son interface à légèrement été remaniée et quelques problèmes ont été fixés.

● ***Next v2.3 :*** cet afficheur de texte convertit maintenant le HTML en texte ANSI et permet d'utiliser le clipboard pour des copier-coller.

● ***Manager PCD :*** gestionnaire pour CDPhoto est maintenant compatible avec cyberGFX, Il dispose d'un nouveau système d'affichage où il n'y a plus de problème de limitation de mémoire CHIP. En outre, il améliore la lecture des fichiers PCD.

● ***Photo Album v4.1 :*** petite mise à jour de cet excellent gestionnaire d'image, avec une accélération du chargement des catalogues d'images, pouvant aller dans certains cas, jusqu'à 12 fois plus vite.

● ***PPAZip v0.7 :*** ce driver pour Zip // permet enfin de prendre en compte les changements de disques. Il profite d'autre part de petites améliorations et de quelques bugs en moins.

● ***Scantek v3.10 :*** l'indispensable des scanners Mustek et Microtek offre désormais une reconnaissance partielle du Microtek 330.

● ***Warp up v14.1 :*** comme expliqué sur l'article de la Blizzard PPC, cette nouvelle version est utilisable sur les Blizzard PPC. Elle fixe aussi quelques problèmes liés à l'utilisation de CyberGFX pour AGA.

Fourier 1.1

Fourier est un petit programme mathématique bien sympathique qui permet, vous l'avez sûrement deviné, de travailler sur les séries de Fourier. Enfin , travailler est un bien grand mot puisque la seule possibilité est de visualiser graphiquement les formules que vous aurez soit chargées parmi la quinzaine proposées, soit que vous aurez inventé.

La visualisation des courbes se fait via une fenêtre dont la taille est redéfinissable et vous pourrez choisir un zoom allant de 0.01 à 100. Mais, il n'y a pas de zoom-fenêtre. L'intervalle de définition est également paramétrable et vous pouvez même sauver vos oeuvres.

En bref, Fourier aurait pu tout simplement s'appeler MathPlotter car c'est tout ce qu'il sait faire et même s'il le fait très bien, il manque de poids face à la concurrence. Cela dit, il conviendra parfaitement pour une utilisation occasionnelle et mériterait d'être développé.

+ Rapide et propre, Interface sympa, Facile
- Doc en allemand, Pas assez complet

Auteur : Sebastien Panek
Mailware
Configuration : 68020 + 0S3.0
Où : Misc/math/fourier.lha
Taille : 71 Ko

POUBELLE

BenchTrash 1.37

L'idée d'une corbeille dans laquelle on pourrait déposer des fichiers pour s'en débarrasser, date du Finder sur les premiers Macintosh. La fameuse corbeille Mac a par la suite fait son bonhomme de chemin, pour atterrir sur le Workbench tout d'abord, puis bien plus tard, sur le bureau de Windows 95, à la traîne d'une décennie. Malheureusement, celle du Workbench n'est qu'une pâle copie de la corbeille Mac originelle. En effet, sur Amiga, chaque partition possède sa propre corbeille, qui n'est autre qu'un répertoire à la racine, dont on peut effacer le contenu sur demande. Si cette solution semble bonne (les fichiers à effacer ne sont que déplacés d'un répertoire à un autre d'une même partition), il y manque une corbeille unique et 'globale' sur le bureau, sans laquelle effacer des fichiers relève plus de la gymnastique qu'autre chose.. A chaque problème, la solution sur Aminet. Voici donc BenchTrash, qui gagne haut la main le concours de la meilleure 'corbeille comme sur

Suite page 48

UN MONITEUR SYSTEME

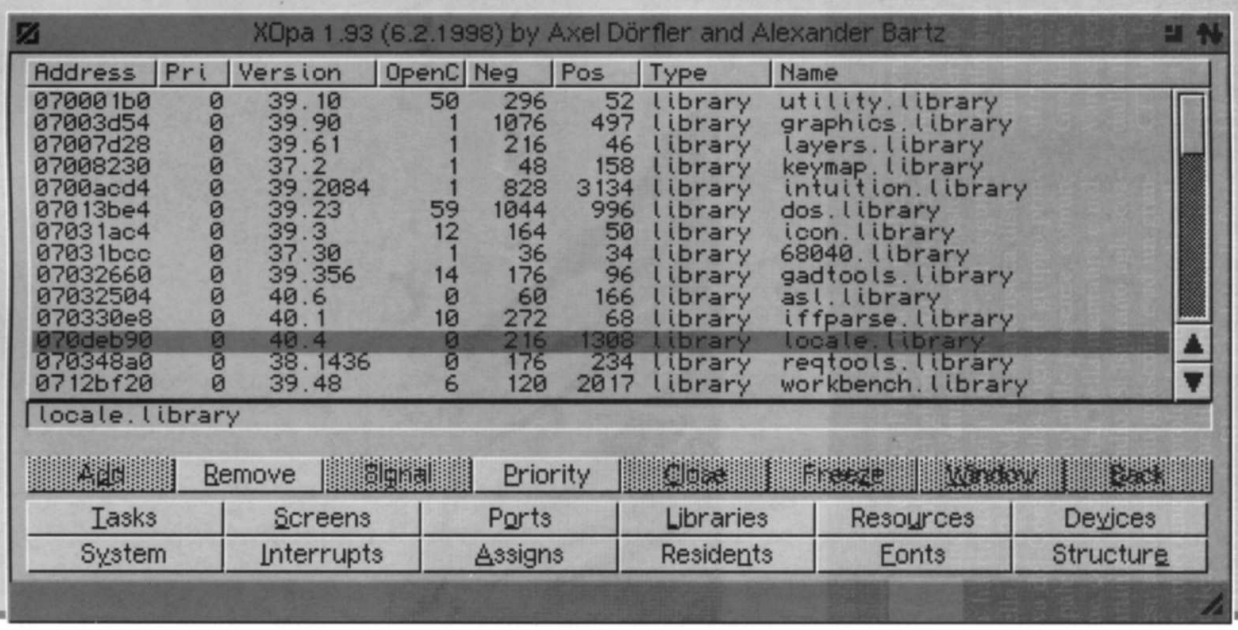
XOpa v1.93

Que l'on soit programmeur ou simple utilisateur, les moniteurs systèmes sont toujours les bienvenus (vous savez, ces outils qui donnent un tas de détails sur les ressources de votre micro-ordinateur). XOpa se place dans cette catégorie, et s'il ne donne pas dans l'originalité, il fait en revanche son travail tout à fait honorablement. Liste des tâches, vecteurs d'interruption, écrans, fenêtres, polices de caractères ou structures du système, XOpa récapitulera toute les ressources utilisées par votre système en quelques clicks de souris. Evidemment, il offre aussi les habituelles options pour supprimer une ressource quelconque de la mémoire, modifier la priorité d'une tâche, fermer une fenêtre, etc... L'interface graphique, programmée avec la gadtool, est simple et efficace. Rien à y redire.

Que ce soit pour supprimer un programme qui aurait planté en embarquant au passage 90% du temps CPU, ou à des fins de débuguage, XOpa est un outil qui trouvera sa place sur tout Amiga, et le sauvera de nombre de reboots superflus. Tout à fait comparable avec "Scout", qui, pour moi, est LA référence en la matière. Ah oui, j'oubliais, la documentation est en allemand, ce qui n'est pas un gros problème étant donné la facilité d'utilisation.

+ On peut supprimer violemment XOpa avec lui-même
- Documentation en langue teutonne.

Auteur : Axel Dörfler & Alexandre Bartz.
Shareware : 20-DM. Ach !
Configuration : OS-2.0
Où : util/moni/XOpa1_93.lha
Taille : 107 ko



Mac'. Après démarrage, BenchTrash dépose une jolie (enfin presque) icône sur le Workbench, puis attend qu'on lui fournisse des fichiers. Le sort réservé à ceux-ci dépend de la manière dont est configuré le programme : on peut les effacer sans autre forme de procès, ou après demande de confirmation, les déplacer vers un répertoire à la racine de chaque partition, ou encore, dans un répertoire commun d'une partition spécifique... Tout est prévu. Il est bien sûr possible de vider à volonté la corbeille de son contenu, le fin du fin consistant à demander à BenchTrash d'effacer automatiquement les fichiers après un certain nombre de jours. Toujours dans l'esprit Macintosh, faire glisser une icône de CD-ROM ou de cartouche amovible vers la corbeille, provoque l'éjection du média. (à condition de fournir l'utilitaire pour ce faire, exemple : ZipTool)

+ Mieux encore que sur Mac (entièrement configurable)
- ?
Auteur : Thomas Richter
FreeWare : quak
Configuration : OS 2.0 +
Où : util/wb/BenchTrash.lha
Taille : 138 ko

COPIEUR DE MOTS LONGS

Win95copy.lha

Je vous vois venir! Après Word, voilà qu'il veut copier 59niW. Non, non, je vous rassure, c'est juste une petite commande qui permettra à toutes les personnes qui ne possèdent pas CrossDos v7.01 de lire les mots long de zin98.

Ce programme a tout de même quelques limitations! Il ne fonctionne que sur les disquettes (HD et DD). Pour en profiter, il faut monter le lecteur PC (PC0: ou PC1:). Copier le fichier type monnom~.txt à l'aide de la commande shell wincopy. En effet, win95copy consiste simplement en une commande de copie classique sous shell (par exemple : wincopy1 PC0:monnom~.txt RAM:). Il peut s'interfacer sous DOpus pour automatiser la tâche.

En pratique, cela fonctionne très bien, je n'ai rencontré qu'un problème mineur! Il est incapable de copier un fichier sans extension (Je sais, c'est rare sous prout95, mais un Amigaiste utilisant crincrin95 n'a pas forcément les réflexes d'un mouton!). On peut remédier au problème en rajoutant une extension au fichier sous l'Amiga. Le programme de copie retrouve alors ces petits, sans même tenir compte de l'extension rajouté.

Voilà une petite commande qui à l'occasion pourra rendre service. Pour les gros transferts entre PC et Amiga, rien ne vaut tout de même un disque dur ou zip, Jaz, ... et CrossDos v7.01...

+ Permet de récupérer ces fichiers sans la limite absurde de 8.3 caractères
- Limité aux disquettes, problème avec les fichiers sans extension.
Auteur : Wolfgang Lenger
Mailware
Configuration : OS3.0+
Où : disk/misc/win95copy.lha
Taille : 8 Ko

Word Converter v0.9.6

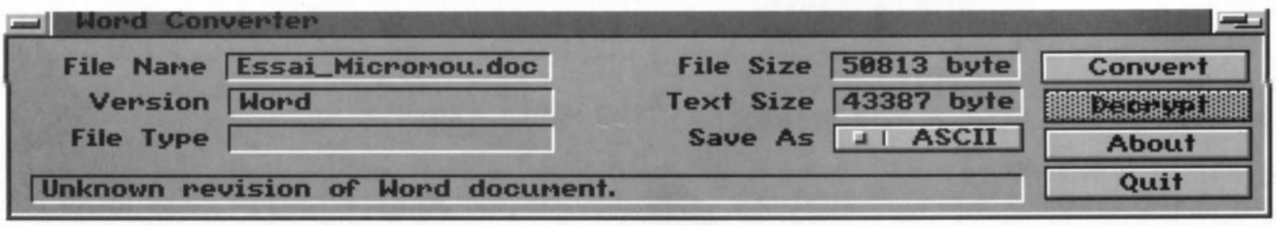
Word! Wordworth2098 ? Non c'est bien Word, mais qu'est ce donc? Je n'ai pas ce programme sur mon bel Amiga, ils ont dû se tromper de nom! Après une longue recherche sur mon fidèle browser, il est apparu que ce programme tournait à l'époque de la préhistoire de l'informatique sur un OS, depuis longtemps oublié, Windows95. Une connexion au musée de l'OS pour apprendre : rien! Non, le musée de l'OS ne connaît pas Windows95 à la rubrique OS! Une rapide recherche sur tout le site me permet de le retrouver dans la rubrique "interface graphique". Il est indiqué que cette GUI était développée par une société "Microsoft" tenue par un marchand de tapis. Il aurait d'ailleurs après de nombreuses années de succès connu une dégringolade vertigineuse à partir de l'année 1998, date de la sortie de la dernière version connue de cette GUI...

Aïe! J'ai encore dû m'endormir sur un test DP, j'ai dû faire une petite disgression, où en étais-je ? Ah oui, Word Converter. Et bien! Comme son nom l'indique, il permet de convertir un fichier Word (pas très utile me direz vous !) au format texte, html, ou Amiga guide. Il ne convertit que le texte et en aucun cas les images ou graphiques de votre document originel. Il reconnaît les formats Word 2, 6, 7, 8 pour zin95; Word 2, 5 pour DOS et Word 4, 5 pour MAC.

L'installation ne pose aucun problème, vous avez juste besoin de la reqtool.library. Il peut être utilisé soit en commande en ligne sous CLI ou alors sous Workbench, au travers d'une interface très simple. La conversion est assez rapide et sur les quelques essais réalisés, je n'ai rencontré aucun problème. Le programme est ShareWare et limite la conversion à environ 1000 caractères. Les conversions de fichiers Word pour MAC présente des problèmes de conversion de caractères spéciaux, ce qui est un peu gênant!

En deux mots, un programme qui peut se révéler pratique pour récupérer le texte d'un mouton PCiste pensant posséder avec Word, LE Système mono plate-forme (et il a raison le bougre!)! Des fichiers ARexx sont aussi fournis pour interfacer Word converter avec *Pagestream* et *CygnusED*, pour des conversions automatiques.

+ Logiciel de dépannage, utilisation simple
- Prix, Conversion du Word MAC incomplète
Auteur : Peter Drapich
ShareWare : 20$
Configuration : OS 2.0 +, reqtool.library
Où : text/misc/WordConverter.lha
Taille : 65 ko



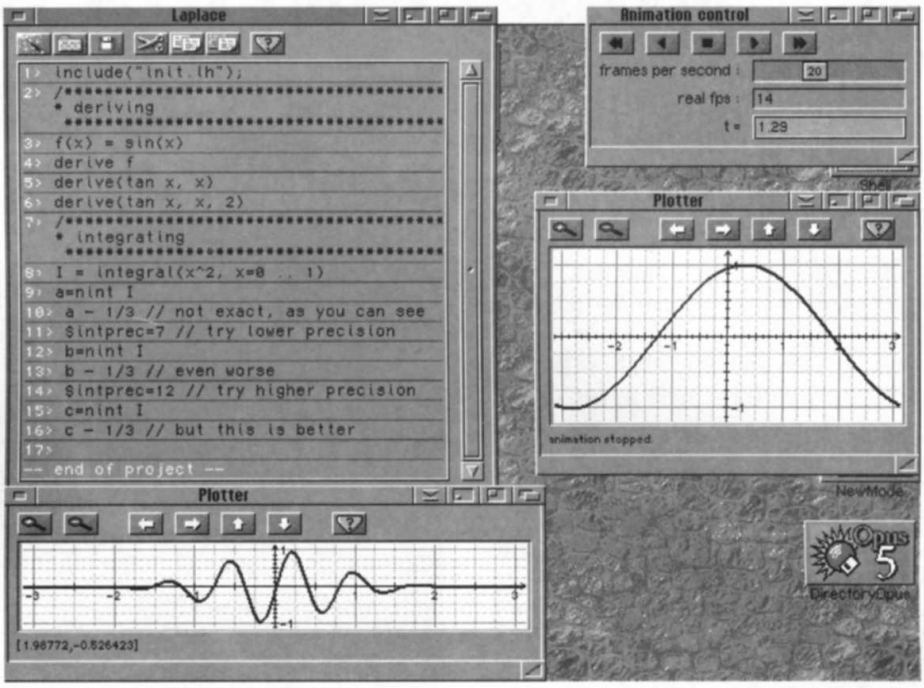
COSTAUD

Laplace v0.12

Laplace est un programme qui à première vue ne sert pas à grand chose tant que l'on n'a pas chargé un exemple, avant de voir les énormes possibilités de ce logiciel. En fait, c'est une sorte de fenêtre shell dans laquelle vous tapez des instructions telles que dérive, intègre, additionne, et ceci ligne après ligne. Vous pouvez ensuite visualiser le résultat de votre script un peu à la manière d'un débogeur, lorsque vous tapez un programme.

Vous pouvez choisir d'exécuter l'ensemble ou seulement une partie du projet, et ceci d'un simple double clic de la souris. Diverses icônes vous permettent de copier/coller/couper à loisir et vous pouvez travailler sur plusieurs fenêtres (et donc plusieurs scripts) en même temps; c'est là que l'on apprécie le Vrai multitâche de l'Amiga car pendant que votre ordinateur exécute un ou plusieurs scripts, vous pouvez toujours travailler sur un autre.

De plus, il vous offre la possibilité de tracer vos courbes sur une où plusieurs fenêtres de taille différentes et avec de l'expérience, vous pourrez même faire des graphes animés. En fait, Laplace est une sorte d'interface de programmation à but mathématique et il offre tellement de possibilités qu'il en devient très complexe à utiliser pour un débutant malgré son indéniable aspect graphique, mais gageons que l'auteur saura nous faciliter la tâche dans les versions à venir.



+ Vastes Possibilités, multitâche, Visualisation Graphique, Doc explicative
- Trop Complexe, l'aspect Shell
Auteur : Benjamin Stegemann
Shareware : 70 F
Configuration : 68000 + OS3.0 + MUI 3.3 + Installer V43.3 + 4 Mb
Où : Misc/math/laplaceBase.lha
Taille : 700 Ko

CONVERTISSEUR DE CDDA

CDDA2AIFF v1.0

Tiens, encore un p'tit programme qui ne sert à rien! 9Ko, un seul fichier accessible, uniquement par ligne de commande, pas de quoi aller très loin! Et puis, à quoi ça sert! Ca prend un fichier CDDA (Format de sauvegarde des fichiers des CD-audio) pour le transformer en AIFF, format plus courant sur nos machines, et vice et versa.

Rien de bien sorcier me direz-vous! Mais non c'est très utile, par exemple pour transformer vos sons modifiés à l'aide d'un SoundFX ou autre, au format CDDA, prêts à être gravés par MakeCD, d'autant, que le fichier aura beau faire 50Mo, sur votre 68000, la conversion prendra tout au plus 3 secondes! Et oui, seule l'entête est modifiée (les 24 premiers octets) et cela suffit pour que le fichier soit reconnu ou non.

Une autre utilisation très pratique: imaginez que vous vouliez récupérer un morceau d'une musique de 100Mo. Vous n'avez malheureusement pas assez de mémoire pour l'éditer, votre fidèle logiciel de mémoire virtuelle vous a lâché, en deux mots, vous êtes bloqué. Et bien non! cdda2aiff va résoudre votre problème! Il vous suffit pour cela de sortir un logiciel de découpe de fichier, style ssplit, et de découper votre fichier CDDA en petit morceau, disons par exemple de 10Mo. Cela fait, il ne restera plus qu'à appliquer cdda2aiff à chaque morceau pour qu'ils soient tous reconnus comme des fichiers AIFF indépendants!

Vous l'aurez compris, un petit programme qui ne paye pas de mine, mais qui peut rendre service à tous les musicos en herbe.

+ Petit, simple, indispensable...
- Allez, avec un requester, il serait parfait!
Auteur : Dimas Caparrós Freeware :
Configuration : tout Amiga
Où : mus/edit/CDDA2AIFF.lha
Taille : 12 Ko

LE GRAPHISTE INTERNAUTE

CandyPPC

Déjà évoqué dans le numéro du mois dernier, il était impossible de passer à coté du test de cet excellent DP. Peut-être connaissiez-vous "CandyFactory" . Et bien, il est passé dans un trou noir. Bienvenue à "CandyPPC" avec ses routines elf, c'est-à-dire utilisable sur 68k et PPC. La liste des nouveautés dans cette dernière version est impressionnante, c'est encourageant de voir que les programmeurs Amiga, fournissent autant de travail... Pratiquement, après avoir choisi le mode d'écran de travail (toujours en 256 couleurs), le programme vous permet de charger une image noir et blanc. Cette image, une fois analysée, servira de masque et vous pourrez par exemple, ajouter des ombres plus ou moins douces, jouer sur la lumière (couleur, spéculera, ambient), appliquer le bevel (=effet chocolat), ajouter du noise bump (Fractal ou non) et appliquer les nombreux autres effets intégrés au logiciel. Tous les effets étant entièrement paramétrables, les applications sont infinies. Toutefois, si vous voulez créer des fonds, des logos, des boutons ou tout autre habillage graphique, sans fatiguer vos neurones, ne cherchez plus, c'est le logiciel qu'il vous faut. La configuration de certains effets complexes sera plus aisée si vous avez quelques notions de base de 3D. Reportez-vous éventuellement aux articles parus dans les numéros précédents ou essayez et réessayez, le logiciel est fait pour...

Bien qu'optimisé pour les PowerPC, le logiciel reste quand même utilisable sur 68k. Seuls le changement de position de lumière et les caractéristiques des matériaux sont effectués en quasi temps réel sur 68k. Les autres effets seront instantanés avec une carte PowerUp, contre plusieurs minutes sur 68k. Notez que l'on peut faire très facilement la comparaison puisque l'on peut interdire, provisoirement ;) l'exécution sur le PPC.

Bref, un soft comme on les aime et qui facilitera la vie de ceux qui créent avec leur Amiga...

+ Une merveille avec un PPC. Effets nombreux et très réussis.
- Pas d'anti-aliasing. Fonds non tuilables.
Auteur : Milan Pollé
FreeWare
Configuration : AGA ou Carte graphique; 030+, FPU Recommandé, 4 Mo FAST RAM et disque dur.
Où : gfx/edit/candyPPC.lha
Taille : 450Ko

MODELISATION HUMAINE

J'ai choisi de vous entretenir de la modélisation humaine. Non qu'il y ait des modélisations différentes, mais si le résultat est beaucoup plus satisfaisant en surfaces splines qu'en polygones, parce qu'on peut zoomer à souhait sans détecter d'angles indésirables, la difficulté est accrue pour gérer une seule surface avec des splines.

En effet, certaines zones nécessitent une forte concentration de maillage, tandis que d'autres, situées dans le même alignement, vont souffrir de cette forte concentration et ne tolèreront aucune différence infime de positionnement, sous peine de relief indésiré.

Désolé pour les Realeurs qui aiment des instructions strictes et suivies où on leur mâche tout, je ne vais donner que des lignes directrices, des conseils et des techniques générales.

GENERALITES

Real 3D est un monde à part, nous le savons déjà. Tous les autres programmes se servent des polygones et la compatibilité est offerte par les nombreux programmes de conversion. On peut aussi charger des modèles humains polygonaux tout prêts dans Real, mais les inconvénients sont évidents: profils anguleux, temps de calculs et occupation de la mémoire prohibitifs, impossibilité de texturer avec accrochage à la peau, sans compter un problème qui m'est arrivé récemment; je voulais répartir des gouttelettes d'eau à la surface d'une ondine avec les méthodes de particules de Phenomena, mais ce n'est possible que sur de la CSG ou sur des meshes.

Dès qu'on modèle avec des splines, l'intérêt est de gérer le maximum de surfaces avec le minimum de meshes, et à l'intérieur de ces meshes, le minimum de lignes directrices, ce qui n'est pas toujours possible.

Ainsi, au lieu de modéliser une tête et d'y rajouter des éléments comme le nez, la bouche, les yeux et les oreilles, il vaut mieux essayer de combiner tout cela en un seul élément, car tant qu'on n'a pas les NURBS, on n'a pas les "fillets", technique permettant la jonction des meshes sans joint visible. De même, on peut essayer de joindre la tête et le corps et même plus. Si on veut un beau corps sans jointures, voici une technique idéale qui pourtant coûte de la mémoire et du temps de calcul : c'est le chevauchement de plusieurs surfaces.

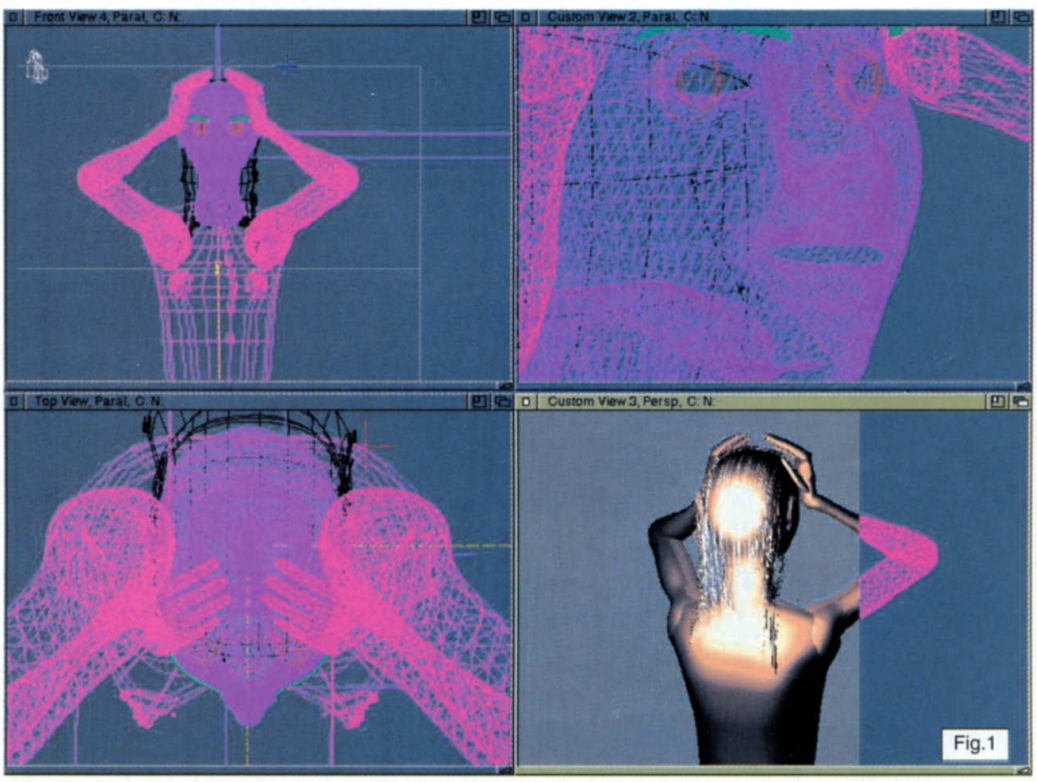


Fig.1

LE CHEVAUCHEMENT DES SURFACES

On peut faire un corps supérieur en trois parties, buste + tête, buste + bras droit, buste + bras gauche. Les trois surfaces vont se chevaucher sur le buste, mais on n'aura pas de jointures. De même, un bassin + jambe droite et un bassin + jambe gauche nous donnera la moitié inférieure. Il ne restera plus qu'à faire chevaucher le haut et le bas par des courbes génératrices communes. Ne nous y trompons pas, c'est un long travail et qui n'a sa raison d'être que pour des animations. En image fixe, on peut toujours tricher, maquiller, ajuster ou cacher des jointures.

BASES DE DEPART

De par mon expérience personnelle, je sais qu'il est plus facile de modéliser un corps qu'une tête, un pied ou une main. Alors, si on ne veut pas partir de

rien, voici plusieurs idées de départ :

● Prendre des objets existants. Il y a déjà des corps, des têtes, des visages primitifs soit livrés avec Real, soit sur le cédérom de démo 3.5, soit sur l'Internet, etc...

● Prendre des corps en polygones d'une provenance externe. Les cédéroms de Cacheforce livrent des modèles polygonaux (voir No 107) assez bons, chargeables directement dans Real (Fig.1). D'autres formats se laissent convertir en RPL grâce à OBI, Vertex, ou autres programmes de conversion vers DXF et de DXF en RPL avec l'utilitaire DXF2RPL.

On peut s'essayer au "shrink mapping" consistant à projeter une surface mesh parallèlement, cylindriquement ou sphériquement sur un de ces modèles polygonaux, mais pour obtenir des résultats (d'ailleurs insatisfaisants), il faut exagérer le maillage des splines, quitte à supprimer des composantes inutiles après. Il faut bien dire que la technique n'est pas fine et même souvent inutilisable. Si on veut de la précision, il faut réaliser cela soi-même. C'est possible mais long, et il faut déjà posséder une grosse dose de patience.

Voici quelques conseils: préparer une forme générale convenant à l'objet. Cette forme doit être simple mais le plus proche de la section type. En vue de côté, dupliquer la forme et l'amener au prochain changement de forme notoire du modèle. La première et la dernière courbe doivent être positionnées exactement aux extrémités du modèle. Quand on est sûr de soi, on passe alors en vue d'alignement. Il faut avoir une petite fenêtre de côté où on va définir un cube (ou autre) étroit que l'on va sélectionner avec le menu "Settings/Clip Boxes/ Select" (sans oublier d'activer "Settings/Clip Boxes/Active"). Ne sera alors plus visible que la zone comprise dans ce cube. On voit alors, si on a bien positionné le cube de ClipBox, une tranche de notre modèle et une de nos courbes. Il suffit alors de positionner, redimensionner cette courbe au plus près de notre section de modèle, puis, à l'aide de "Modify/Freeform/Move KnotPoints" (<Amiga-K> ou <Ctrl-K> sur PC), d'ame ner la courbe très précisément sur la section du modèle. Il faut bien entendu avoir choisi une courbe munie de suffisamment de points pour la zone la plus compliquée.

Dans la fenêtre de côté, on déplace le cube de ClipBox jusqu'à notre prochaine courbe et ainsi de suite. Une fois terminé, on construit son mesh avec "Create/Freeform/Build from Curves" sans oublier de faire un "Modify/Freeform/Triple ends". On peut faire çà avec des parties, par exemple, bras, avant bras, main, etc... et les réduire à des courbes ensuite, pour les assembler en un seul objet. J'ai fait cela avec des membres, le corps et même une tête de CacheForce. C'est un bon départ.

● Prendre un modèle de mannequin et étudier ses courbes en les traçant au crayon à la surface, puis découper le mannequin en tranches et copier les sections.

● Dans le même genre, j'ai trouvé un masque en plastique blanc à 22F dans une boutique d'articles de déguisement qui se laisse bien découper en tranches et scanner ensuite.

● On peut faire des photos de face, de profil, sous tous les angles d'un visage, et charger ces images en fond dans la fenêtre de modélisation.

● Si on a un caméscope et le moyen de convertir les images vidéo en images bitmap, il existe également un truc. A l'aide d'une lampe halogène et d'une fente très fine, on fait tourner le modèle sur lui même, éclairé seulement par ce fin rai de lumière dirigé vers l'axe du modèle.

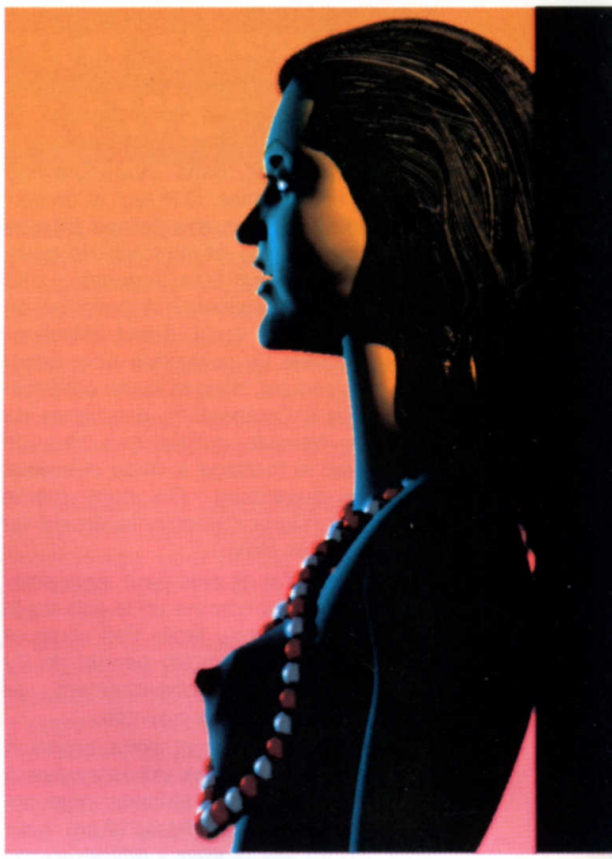
Enfin tout plutôt que de partir dans le vide, car à moins d'être particulièrement doué, on est généralement vite découragé.

LE CONFORT

Avant de commencer, comme il faut compter pas mal d'heures et même de jours de corrections selon la complexité recherchée, il est utile de se préparer un environnement adéquat.

Commençons par les fenêtres "Tool". Toutes les opérations que nous utiliserons et qui n'ont pas de raccourci-clavier doivent avoir un gadget dans une fenêtre Tool. Faire autant de fenêtres "Tool" que possible. Il vaut mieux beaucoup de petites fenêtres qu'une grande pleine de gadgets difficiles à retrouver.

Selon la complexité ou le besoin, on peut prévoir une fenêtre de vue de côté derrière sa fenêtre principale ou à côté de celle-ci.



Il est pratique d'avoir une fenêtre "View Control" à disposition. Une fenêtre "Color" est également très utile pour changer la couleur des courbes pour s'y retrouver quand on nage dans une trentaine de courbes. On peut également sélectionner toutes les courbes gênantes et à l'aide de <Modify/Properties/ Attributes> ou <i>, cocher "WF-Invisible", les rendant ainsi invisibles.

Prévoir une fenêtre "Select" sur toute la hauteur de l'écran, si on travaille sur une structure complexe !

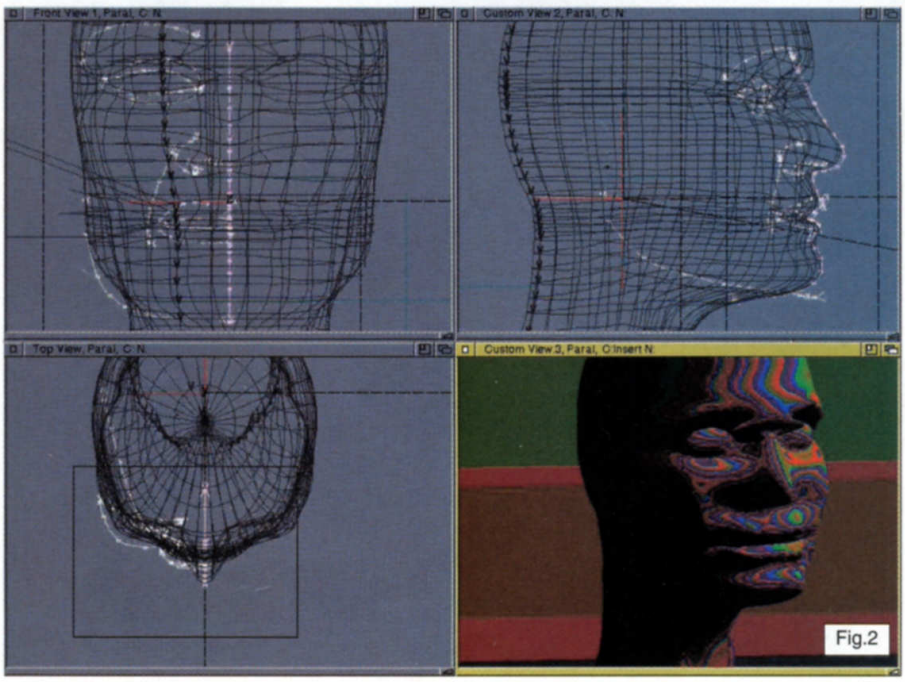


Fig.2

LES TRUCS

On peut s'aider de nombreux trucs. On peut faire des formes soi-même avec des courbes simples comme dans la Fig.2.

Ne pas oublier, dans <View/Drawing Set> de sélectionner "C.Polyg" et de corriger les aberrations des splines à l'aide des sommets des asymptôtes de courbes. Ce point est très important! Une courbe paraît régulière, et pourtant on voit du relief au rendu. Il faut sélectionner le contrôle de polygones pour éditer très précisément, mais la tâche est facilitée, grâce à l'exagération des lignes de contrôle. Ne pas oublier non plus de jouer avec le maillage à l'aide des deux curseurs supérieurs. On peut même désactiver "Curves" momentanément ou ne jamais s'en servir.

Comme je l'ai dit plus haut, personnaliser les courbes comme on le voit sur la Fig.3 selon un code facile (les couleurs du spectre, par exemple) permet de s'y retrouver dans l'enchevêtrement de courbes d'une zone tourmentée.

Sauvegardez souvent votre projet! A chaque nouvelle étape, n'hésitez-pas à sauvegarder sous un nouveau nom, en donnant des indices (Head13.prj) pour vous y retrouver et vous y référer en cas d'erreur irréparable.

Réétudiez les raccourcis-claviers, il y en a sûrement que vous oubliez et qui pourraient vous faciliter grandement la tâche, surtout ceux de mouvement dans les fenêtres, par exemple (dans les dernières versions, les combinaisons de touche droite avec les touches Ctrl, Shift & Alt, ou bien les rotations à 90 degrés en combinant les flèches et Ctrl et Shift. On se fait ainsi facilement des vues de gauche, de dos ou de dessous.

Pensez aux plis éventuels pour aligner correctement les courbes dès le début.

Basiquement, la modélisation d'une tête repose sur un cycle immuable. On ne travaille que sur une moitié. On la clonera de temps en temps pour voir si tout va bien. Pour ce faire, la procédure est toujours la même: admettons que la courbe de départ qui passe par le milieu du nez soit s'appelle "line" et celle passant par l'arrière de la tête "line.22". On sélectionne ces deux courbes en multi, on se met en vue de face ou de haut, on active la grille et de côté, on fait un "Modify/Linear/Extend" ou <1> latéral de un ou plusieurs carreaux de grille à zéro, histoire de ramener tous les points des deux courbes dans le plan de symétrie. On sélectionne ensuite et dans l'ordre, en multi, toutes les courbes de "line.1" à "line.21" (c'est-à dire sans la première et la dernière), on les clone avec <Modify/ Structure/Duplicate>, on fait un <Modify/ Linear/Mirror> toujours avec la grille activée évidemment, sans rien changer dans la fenêtre "Select", c'est-à-dire avec tous nos duplicats sélectionnés en multi, un <Modify/Structure/Swap>, puis on resélectionne les courbes en partant de la "line" dans l'ordre où elles le sont dans la fenêtre "Select" toutes nos courbes jusqu'à la dernière qui doit théoriquement dans notre exemple être la "line.23", on fait un <Create/ Freeforme/Build from Curves>, puis un <Modify/Freeform/Open-Close> en ne sélectionnant que "Height" dans le requester. Là, on a son mesh complet.

Sinon, le travail sur la demi-tête consiste soit à travailler directement sur le mesh, avec ou sans clipbox, soit en sélectionnant des groupes de points avec le marquee (et la touche Shift) ou le lasso. Ou bien, on peut transformer le mesh en courbes soit verticales, soit horizontales. Il est très pratique de passer de l'un à l'autre en convertissant toutes nos courbes en mesh, d'activer le menu "Modify/Freeform/Exchage u & v" et de reconvertir notre mesh en courbes.

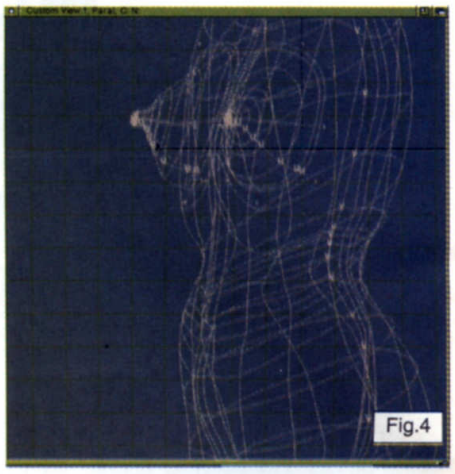


Fig.4

Lorsqu'un zone nécessite plus de précision, on passe en mode mesh et on rajoute une courbe intermédiaire à l'aide de la fonction <Modify/Freeform/Insert>, mais attention, le plus tard possible dans notre construction, car au moment où on la crée, cette courbe sera bien positionnée entre ses deux soeurs par interpolation, mais plus tard, si on veut modifier une autre partie sans détails, on aura une courbe de plus à repositionner très finement et c'est du travail qu'on aurait pu éviter. Si malgré tout on ne peut pas, et qu'on doive délicatement repositionner des points de courbes très serrées, autant en profiter pour les espacer plus régulièrement (remarquez dans la Fig.3).

Lorsque ceci arrive, on n'a d'autre recours que d'agrandir le plus possible et de se guider par des courbes de référence. On crée un grand cercle et on le fait coincider avec la portion de courbe à adoucir et on repositionne les points manuellement à très fort grossissement, sinon gare au relief intempestif.

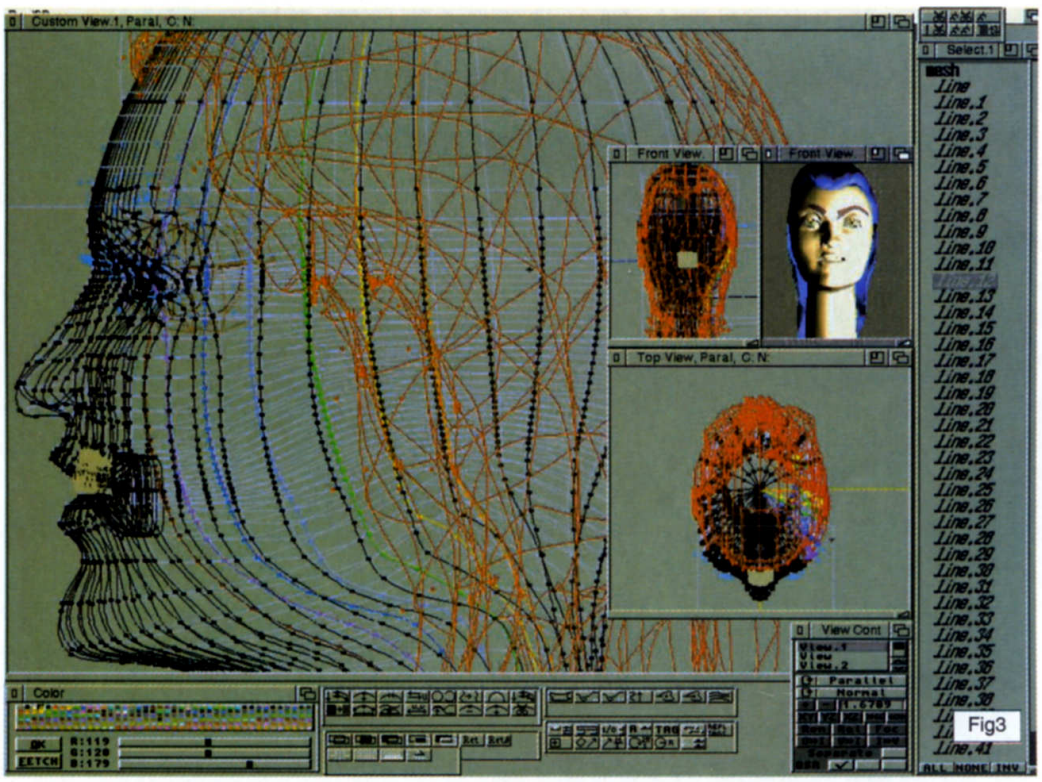


Fig3

Voilà pour ce mois-ci. Je continuerai le mois prochain, car sinon, je vais écrire un bouquin entier. Bon courage si vous vous lancez dans l'aventure ! En attendant, regardez les résultats de mes essais. Ce n'est pas définitif, mais c'est déjà bien avancé. Il y a quatre jours de travail de 14 heures environ.

Une dernière idée avant de lâcher ma plume, que j'ai eue ces derniers jours et que j'aimerais explorer dans le futur, serait de modéliser une tête non plus autour d'un axe vertical, mais autour d'un axe passant par les oreilles, ce qui permettrait d'intégrer ces dernières plus facilement.

NEWS REAL

NOUVELLES IMAGES : Ont été déposées sur le site <ftp://ftp.win.net/winnet>les images suivantes :

● SpWheelFar.jpg, SpWheelMed.jpg et SpaceWheelFlyby.jpg. par Patrick Barr, inspirées des stations spatiales toriques des années cinquante.

● Une anim AVI : ufo.avi (avec ufo.txt) par Krystian Doyle.

● Un certain Tim nous propose fadething.jpg, qu'il a réalisé à l'aide du nouveau tag "fading" de la version PC 3.53.

NOUVELLES MACROS Quelques nouveautés RPL sur le site <ftp://ftp.win.net/winnet>

● fades.zip et fades.txt par Frank Dodd. "Random Fades" est un menu qui applique un fading aléatoire aux objets sélectionnés dans une fourchette de 200 à 255. "Cloud Fades" est une autre option pour appliquer du fading à une série d'objets sélectionnés en relation avec leur éloignement d'un centre. "Cloud Animation Fade" est similaire en ceci que les les objets s'éloignent d'un centre à définir, ceci devrait très bien se conjuguer avec la méthode "Create2".

ANIMATION DE CARACTERES : pour tout ce qui touche l'animation de caractères (c'est-à-dire d'êtres animés), je vous rappelle l'adresse : <http://www.geocities.com/Hollywood/Academy/8348/>

GROUPES: si vous êtes un groupe d'utilisateurs 3D, vous pourriez vous intéresser à ce site :<http://www.3dark.com/contacts/usergroups.html>. Zero Z. Batzell Dean fait une compilation des groupes. Il suffit de lui communiquer le nom de votre groupe, votre situation géographique, et une adresse de contact e- ou snail-mail.

REFLETS DU SALON ANIMAGO

Il s'agissait du 3ème salon Animago à Stuttgart, organisé en coopération avec l'échange Film & Media, regroupant la plupart des moteurs 3D et des systèmes de montage vidéo

Un concours, l'"Animago Task" laissait 6 heures aux participants pour monter une courte réalisation et présenter ainsi le logiciel. Axel Mertes, de Magna Mana, eut la malchance de voir son Alpha 600 MHz planter et n'eut pas droit à une seconde chance.

Les autres moteurs 3D présentés furent Maya, qui impressionna tout le monde bien sûr (voir l'article sur Imagina du mois dernier), Houdini (side Effect sur IRIX), Cinema4D XL (sur PowerMac), 3D Studio Max R2 (sur NT) et Lightwave 3D 5.5 (sur NT).

Vint ensuite la sélection du jury (985 oeuvres avaient été présentées, bien plus qu'à Imagina).

CAFE-FORUM

Pointez les trompes de vos butineurs sur <http://www.realsoft.fi/userforum> Et si vous avez envie d'envoyer des choses, des nouvelles ou des liens intéressants, l'e-mail est <real3d-cafe@realsoft.fi>

FAITES VOTRE PROPRE SYSTEME SOLAIRE

Des mappings de planètes sur <www.lancs.ac.uk/postgrad/thomasc1 /render/maps.htm> et <http://samadhi.jpl.nasa.gov/maps/>

PHENOMENA

Un exemple de turbulence phénoménale sur le site de Mic Brater <http://208.26.25.178/tdocde /mic/>. ■

Modéliser un visage sous LightWave

Fig.1

Avoir besoin d'un visage implique déjà une logique de création où vous faites appel à un système de représentation figuratif, et si vous modélisez le visage, il y a fort à parier que l'ensemble du crâne et le corps vous seront necessaires. Dés lors, si vous réalisez un personnage, pourquoi ne pas l'inclure dans une image (voire une animation) qui, pourquoi pas, raconterait une histoire?

Tout ça pour dire qu'imiter la réalité n'est pas toujours un but en soi, mais répond généralement à des impératifs précis. Voilà. Dans mon cas, si on vous le demande, il s'agissait d'une mini-historiette mettant en scène un simple bonhomme, capitaine d'un dirigeable... L'article suivant ne vous donnera pas la recette "scientifique" d'un tel travail (n'attendez pas les coordonnées des points) mais plutôt une méthodologie générale.

Tout d'abord, il est important de situer le contexte dans lequelle interviendra votre visage, pour faciliter la phase de conception (qui précède la réalisation dans LW).

Dans le cas présent, on s'est appuyé sur un rapide croquis (précisant les caractères du visage) fait sous TVPaint. Essayez de dessiner votre visage de face, cela vous aidera dans le modeleur. Si celui-ci ne s'avère pas vraiment symétrique, rien ne vous empêche de tricher grâce à la fonction "symétrie" de *DeluxePaint* ou *TVPaint* (fig.1).

Une fois le dessin "au trait" fini, importez-le dans le modeleur de LW, sur l'axe des "Z" si possible: il va servir de base à la modélisation dont la première étape est la disposition d'une grille de 4x4 qui viendra s'y superposer (fig.2).

Le premier grand principe consiste alors à aligner les segments de la grille sur les formes directrices du visage: l'enveloppe crânienne, la mâchoire et les orbites (fig.3).

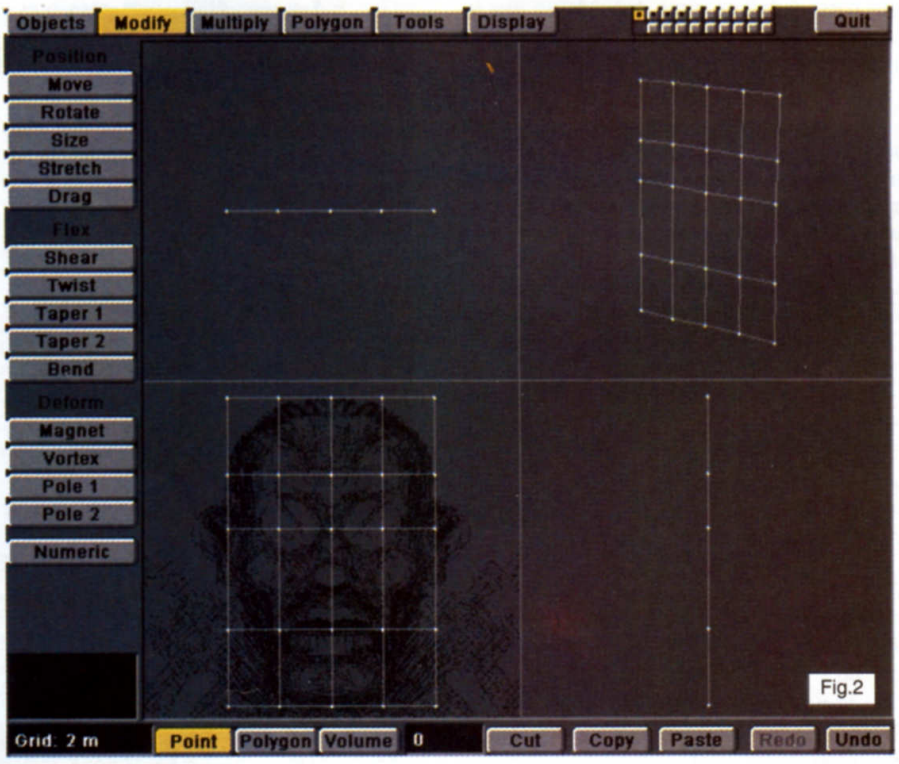


Fig.2

Fig.10

Le second principe necessite l'appel à la fonction "Stencil" (SHIFT-C) afin de subdiviser la grille aux endroits adéquats créant ainsi de nouvelles lignes directrices selon le croquis de base. Son fonctionnement est assez simple: elle crée de nouveaux points à l'intersection entre l'objet en avant plan (ici le visage) et une facette plane (3 ou 4 points) disposée en arrière plan (selon la ligne directrice voulue). La figure 4 résume tout ça.

Grâce à cette méthode, vous allez pouvoir rajouter de nouvelles rangées de points: une pour l'implantation des cheveux, une pour les orbites, une pour le nez et les joues, et une dernière pour la lèvre inférieure et le menton. A chaque nouvelle rangée créée, déplacez les points pour les faire coincider avec le visage en fond (fig.5).

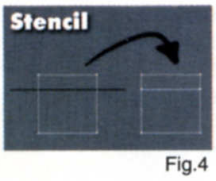


Fig.4

Une nouvelle ligne directrice viendra ensuite préciser le dessin des lèvres (fig.6).

Une phase un peu délicate arrive alors: la création du nez. Réalisez deux "Stencils" verticaux à égale distance de l'axe vertical du visage, le long du nez. Il devrait apparaître deux facettes que vous pouvez tirer vers l'avant: elles formeront la base du nez (fig.7).

Le reste n'est qu'affinement des détails (yeux, pomettes ou menton) et correction progressive des proportions (fig.8).

Enfin, lors de la dernière étape, vous allez subdiviser les parties "charnues" du visage, c'est à dire les courbes qui nécessitent plus de facettes comme le bout du nez, l'intérieur des orbites, les lèvres ou les joues. La fonction "Triple" (Shift-T) vous débarassera des facettes non-quadriques (plus de 4 points, engendrées par les nombreux "Stencils") sélectionnées grâce au menu "Stats" (w). Ensuite, après avoir sélectionné ces fameuses parties "charnues", lancer un "Subdivide Smooth" (Shift-D). Et voilà votre visage terminé (fig.9)

En résumé, la modélisation d'un visage est loin d'être une tâche facile au premier abord, et l'opiniâtreté sera votre meilleure amie.

N'oubliez pas de faire des rendus régulièrement, afin de contrôler la bonne tenue des formes (pour mes rendus j'ai utilisé un "Smoothing Angle" de 60°) et de repèrer les facettes gauches ("Non-Planar"). En tout cas, je vous laisse le soin d'ajouter à votre modèle les cheveux, les yeux et l'éclairage (fig.10). ■

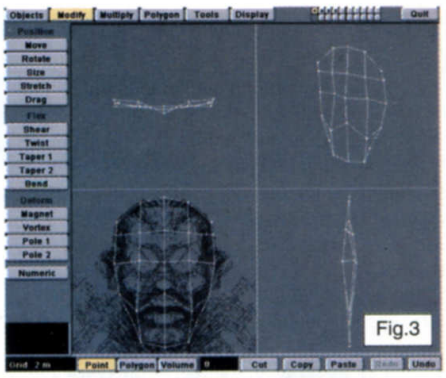


Fig.3

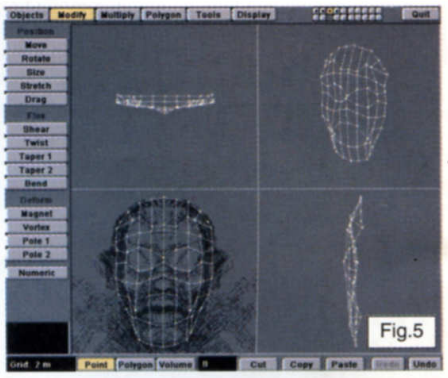


Fig.5

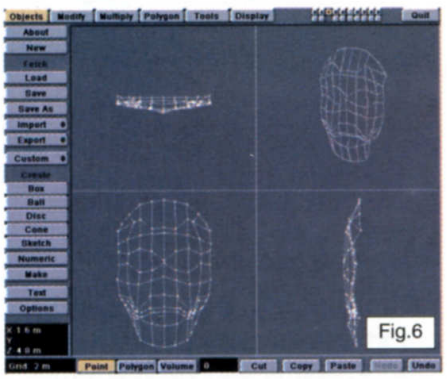


Fig.6

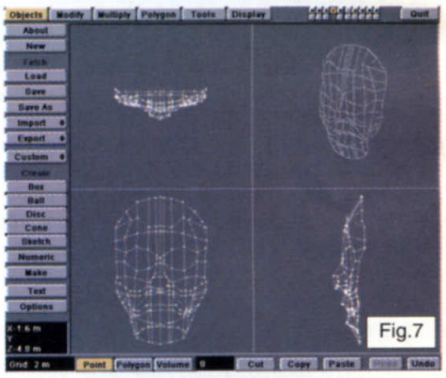


Fig.7

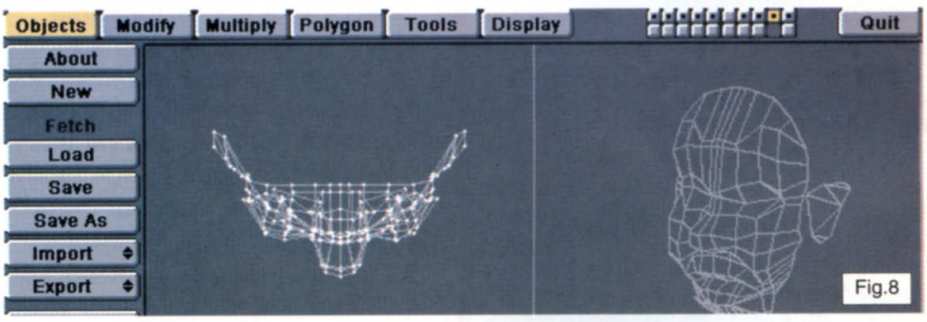


Fig.8

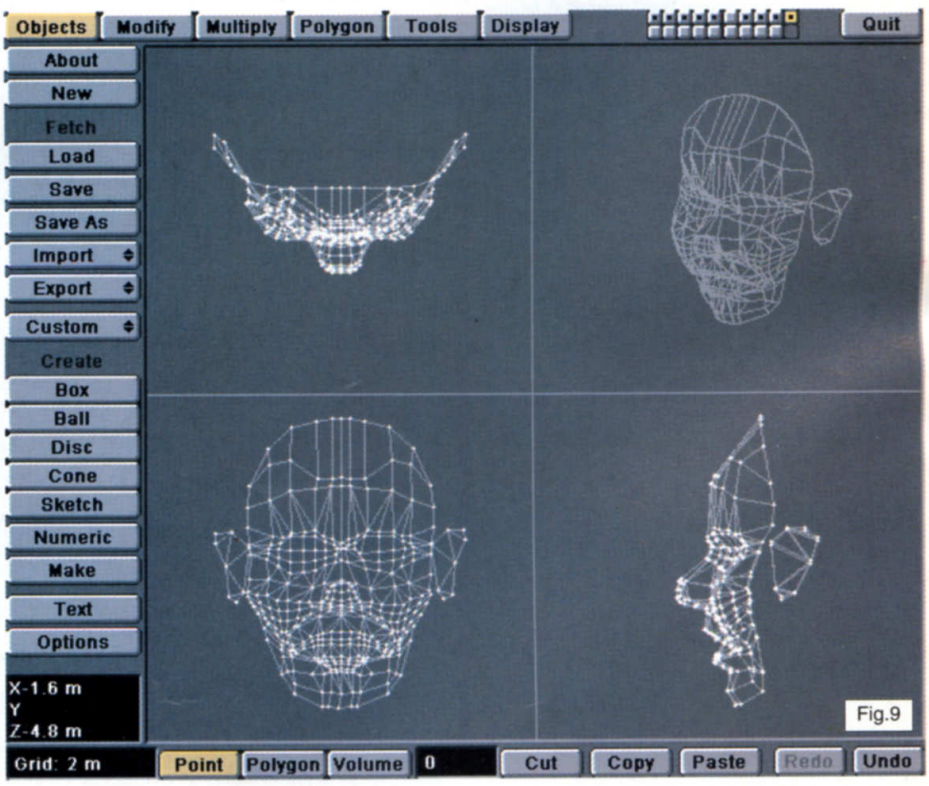


Fig.9

LIGHTWAVE DANS TOUS SES ETATS

Bonjour à tous. Ce mois ci quelques nouveautés comme vous pourrez le constater. Vous décrouvrez pour la première fois une image provenant de la galerie, dont je vous avais parlé il y a quelques mois.

Lightwave User Gallery Universe

Cette galerie a été créée par Komodo Studio et la revue Lightwavin. Il s'agit d'un espace réservé aux utilisateurs de Lightwave qui souhaitent faire connaître leur production par l'intermédiaire d'Internet. Chacun peut ainsi soumettre cinq images maximum dans une résolution n'excédant pas 640X480 pixels. Les cinq meilleurs images sont sélectionnées par les visiteurs du site. L'image du mois est ensuite élue parmi ces cinq images par un jury d'experts. Son auteur se voit remettre un prix d'une valeur de $1500. L'image de l'année est ensuite sélectionnée parmi les 12 choisies durant l'année, et son auteur reçoit un prix d'une valeur égale à $15000. Bougez-vous les gars... Participez et rendez visite à ce site : <http://www. komodostudio .com/user gallery>.

Notre image

Personnellement, j'ai fait mon petit choix et j'ai choisi de vous présenter une image de Jean Eric Hénault. Celui-ci n'est autre que le *webmaster* de NewTekniques et réside au Canada à Montréal. Il possède plus de 10 ans d'expérience dans le domaine de la 3D. Il devrait prochainement se fixer à Los Angeles pour travailler dans un grand studio d'effets spéciaux de la région. L'image de Jean Eric est extraite d'une scène recréant une ville futuriste et inspirée du film de Judge Dredd.

La scène comprend 300 000 polygones, 300 surfaces et une centaine de textures. Excusez du peu.. L'auteur avoue que le calcul d'une image prenait 1H30 sur son P166. Heureusement pour lui, la société Carrera a mis à sa disposition ses puissants DEC Alpha cadencés à 500 MHz abaissant les temps de calculs à 10 minutes par image. Quand la puissance rejoint le talent, que c'est beau!

comp.graphics. apps.lightwave

*NewTek annonce par l'intermédiaire de Chuck Baker que Lightwave a été utilisé pour la réalisation des effets spéciaux de *Lost in space*. Celui-ci reprend tous les qualificatifs utilisés par Simon Percy d'amgFX, responsable des effets spéciaux du film, pour montrer la marche en avant de Lightwave 5.6. C Baker ensuite, précise que Lightwave 5.6 est disponible pour Mac, Intel..etc. Un utilisateur Amiga exaspéré s'insurge contre C Baker pour avoir omis de mentionner l'Amiga comme plateforme. Et ce dernier de rappeler son attachement à l'Amiga, en précisant qu'il possède un A4000 chez lui et que Newtek a consenti des efforts importants pour rendre le Toaster et le Flyer plus agressifs sur le marché. Les échanges sur le sujet ont été importants et passionnés et il faudrait plus d'une page pour en relater tous les points. Mon sentiment sur le sujet, c'est que la porte reste ouverte pour une nouvelle version Amiga et que l'avenir ne se fera pas sans PPC. Sur ce point, il est encore trop tôt pour espérer une nouvelle version, mais NewTek semble suivre d'assez près ce qui se passe outre Rhin.

● ***DeluxePaint*** a toujours la côte, même lorsque l'on passe sous Windows. Un examigaïste, qui cherchait l'équivalent de D-Paint sur W95, s'est vu proposer *Pro Motion* qui semble t-il a été totalement inspiré du soft d'Electronic Arts. On parle aussi de réincarnation de DPaint pour décrire Pro Motion. La solution AUE (cherchez l'erreur) lui a même été proposée.

● Le volume 2 de ***TutorVision-3D*** est disponible depuis peu et contient plus de six heures de vidéo sous forme d'exercices. Nous réaliserons un test prochainement. Pour plus d'informations: <http://www.tv3d.com>

● Une nouveauté (cf numéro de mai): ***HyperVoxels*** (HV). Les points sont à HyperVoxels ce qu'est le cube aux Meta-Nurbs. Pour les curieux, une capture d'écran est disponible à :

<http://www. sharbor.com/news/nab98 /index. html#newtek>

● **Humour** : un utilisateur se demande à quoi sert le segment mémory. Le sien est réglé à 2,2 M et il dispose de 193 Mo de Ram. Quel gâchis!

● Un nouveau **livre** semble donner beaucoup de satisfaction : ***Inside Lightwave3d*** de Dan Ablan. Nous devrions pouvoir vous en parler sous peu.***-T.Lamblot***

Sites:

Infos plugins:
http://www.il.ieo.ch/lightwave
Surfaces:
http://lightwave.ancientfuture.net/
Tuturials:
http://www.concentric.net /~cmdrduke/
http://.www.hhdevel.com/vince /b000/ index.html
http://www.3d-design.com/
http://www.xs4all.nl/%7Ehlr/ lightwave /light wave.htm
Informations sur Puppetmaster:
http://www.lightwavelab.com/puppet master.htm
Galerie :
http://www.p3b.com

PanCanvas

En bon complément à ImageFX, voici un programme ARexx l'utilisant, ou qu'on peut appeler de l'intérieur du programme.

Il permet de faire des mouvements de caméra (panoramiques et zooms) à l'intérieur d'une grande image. C'est un des rares programmes aussi gros uniquement écrits en ARexx puisqu'il pèse presque 180 ko. Son étude est passionnante pour qui veut se perfectionner dans ce langage simple et complet, mais lent (on s'en rend particulièrement compte au lancement). Il ne fonctionne qu'à partir d'ImageFX 2.6, et d'ailleurs un peu mieux sur la version 2.6 que sur la 3.0.

L'installation

Elle n'est pas sorcière, mais attention. Pour reprendre ce que j'ai écrit dans les pages précédentes, "ImageFX" s'est mué en "ImageFX3:" alors si vous avez encore un répertoire ImageFX, c'est là que l'installation va se faire. Après çà, il vous faudra recopier tout ce qui a été mis dans ImageFX3.

C'est-à dire :

l dans ImageFX3:Rexx, "launchPanCanvas.ifx" et "panPost.ifx".

l dans ImageFX3:Rexx/ext_tools, le répertoire "extdocs", "pancanvas.ifx", "pancanvaskey" et "panEase.ifx".

Le lancement

Avant tout, il est utile et nécessaire de charger une image. Ne la prenez pas trop grande pour vos essais !

Attention, il ne faut pas lancer "pancanvas.ifx", mais bien "launchPanCanvas.ifx" dans le répertoire rexx. Sinon, problèmes.

Une fois lancé, après une attente plus ou moins longue selon votre équipement, c'est de l'ARexx, interprêté, pas compilé, un requester invite à choisir un écran public, donc par exemple le Workbench et IMAGEFXSCREEN.1, c'est comme vous voulez, moi je préfère rester sur ImageFX, mais certains problèmes peuvent voir le jour et le Workbench peut améliorer le procédé.

Des petites requêtes, viennent vous demander une largeur et une hauteur, choisissez environ un quart des dimensions de votre image et choisissez ensuite un nombre de couleurs, le meilleur qui vous aille, par exemple 128 couleurs. Il fait ensuite sa petite cuisine, fait quelques courants d'air en ouvrant quelques fenêtres et nous voilà avec deux cadres numérotés 1 et 2 sur notre image, dont les centres sont reliées par une droite. Ceci veut dire que nous allons faire un panoramique du cadre 1 au cadre 2, rectiligne en 2 images. Ce n'est qu'une base de départ et grâce aux 5 menus, nous allons la remodeler pour nos besoins.

PROJECT On peut y définir le numéro d'image de départ et de fin (Mettons l'image de fin à 100), choisir le chemin et le nom de sauvegarde, le choix entre IFF et JPEG, dans "SetEase" les accélérations des mouvements de caméra (si vous cherchez la sortie, un menu discret est là avec trois options), si on rend en trames ou non, le mode d'aide (qui s'il est coché donne un textounet en cliquant sur les menus au lieu d'accomplir leur fonction rituelle), "QuickMove" un truc interne pour pouvoir sélectionner l'image de départ ou d'arrivée, le chargement et la sauvegarde des paramètres, "Start" pour démarrer les calculs, "Solid Marquees" au cas où les cadres se distinguent mal sur le fond, "About" et "Quit".

MARQUEE permet d'intervertir le cadre de départ avec celui d'arrivée (lorsqu'on est en mode QuickMove), de les redimensionner individuellement et même directement à la taille totale de l'image elle-même. C'est d'ailleurs ce que nous allons faire pour notre exemple. Mettons-l'image de départ au maximum et l'image finale en plus petit que notre définition (par exemple 320 x 256 si nos images vont être sauvegardées en PAL 688 x 560) et focalisons sur un détail intéressant de notre image.

OPTION est pratique pour nos mouvements de cadre, puisqu'il offre le blocage horizontal ou vertical ou encore la grille.

MODE oscille entre linéaire et spline. Choisissons "spline" pour corser un peu les choses et éditons les poignées apparues pour incurver notre trajet.

WINDOWS n'a qu'une option, c'est le panneau de contrôle qui rassemble toutes les options et données précédentes en un seul panneau (je vous conseille d'avoir une petite fonte d'écran genre Topaz 8, car avec la mienne proDad 16, çà a une drôle de tête).

On peut, à l'aide de "panPost", livré avec, appliquer du flou de bougé qui détecte automatiquement la direction du panoramique, ceci en post-processing à l'aide du script que laisse panCanvas lors de son action.

ATTENTION

Pas mal d'instabilité dans ce programme. Par exemple, mes essais en ILBM n'ont donné que des bandes verticales de jolies couleurs (c'est en fait un format composite pour les trames, semble-t'il), lorsque je voulais sauver en ILBM. Le JPEG a bien fonctionné, par contre, mais seule la première image était en JPEG, les suivantes en ILBM, mais visibles cette fois...

Pas moyen d'arrêter le déroulement de l'opération une fois lancé, mais Ola nous livre un truc qui devrait marcher pour arrêter n'importe quel script ARexx : Ouvrir un Shell et taper "hi" (sans les guillemets).

Je ne sais si çà vient du DraCo ou si c'est général, mais le requester utilisé par le programme fait des difficultés et même bloque la tâche. Il est donc prudent de ne pas sauvegarder les paramètres si on a passé du temps à tout ajuster. De même, pour la sauvegarde des images, le fait d'invoquer le requester pour choisir le chemin de sauvegarde fait tout bloquer sur mon DraCo. Ola nous prévient qu'il y a des problèmes et conseille de minimiser toutes les fenêtres et de les ranger dans le coin inférieur droit, mais pour moi, aucune amélioration. Le seul problème reste donc le requester de chemin de sauvegarde, puisque même dans le string-gadget du panneau de contrôle, on n'arrive pas à entrer quoi que ce soit. Ma solution est d'aller éditer le texte du programme

Rexx/ext_tools/panCanvas.ifx dans un éditeur et de changer les deux lignes suivantes : Cherchez le paragraphe "Initialize Variables Here" à environ 1/10ème du listing.

Changez "save_path.bool" de 0 à 1.

Changez "save_path" de '' à votre chemin préféré, par exemple 'dh18:images/essais/' (faites bien attention aux apostrophes).

Là, çà devrait suffire à faire tourner le programme sans problème. Si vous êtes programmeur, je conseille de remplacer le requester par un ReqTools ou quelquechose de plus sympathique.

Maintenant, puisque vous y êtes, d'autres réglages peuvent se faire :

Par exemple, si vous faites de la vidéo et que vous pensez souvent utiliser le programme dans ce but, changez les valeurs 640 et 400 par défaut à celles de votre format préféré, pour moi par exemple, PAL 688 x 560. Le plus simple est de chercher les lignes (plus haut dans le listing) frame_w1=Request (0,0,msg,'640',,,myScreen) et d'y remplacer 640 par 688, et 33 lignes plus bas, frame_h1=Request (0,0,msg,'400',,,myScreen) et d'y remplacer 400 par 560. Vous aurez ainsi vos valeurs préférées par défaut et vous pourrez toujours les changer au lancement si vous le désirez.

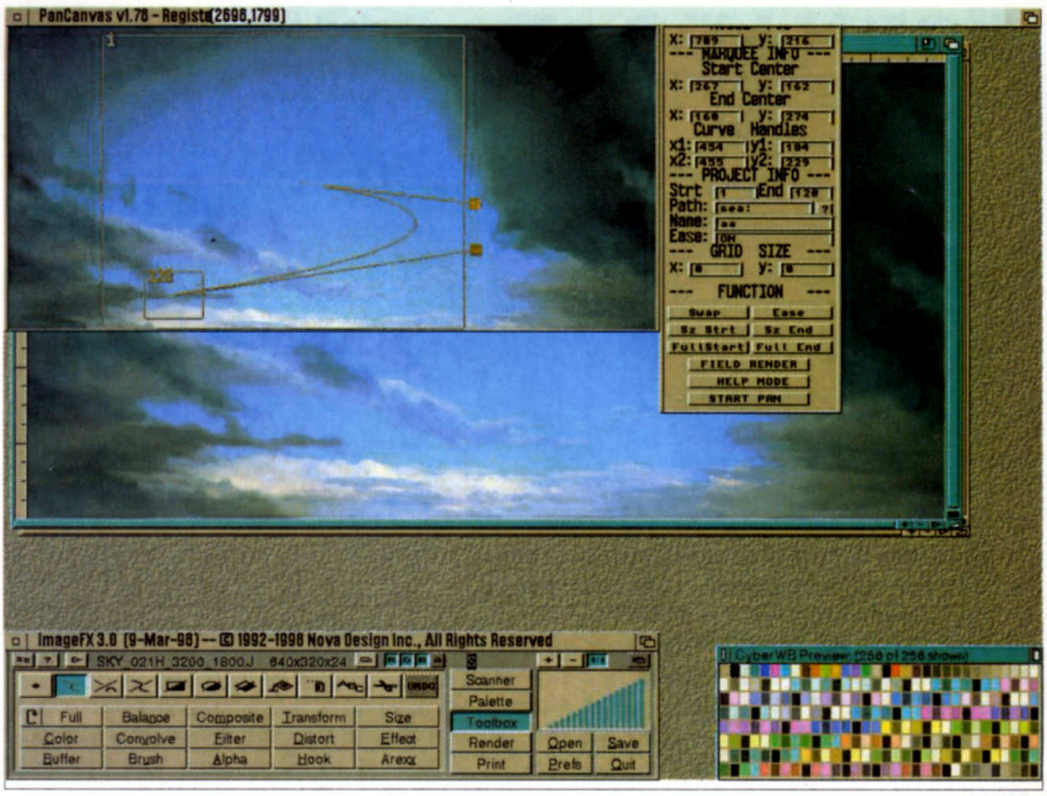
De même, si vous avez un display de 256 couleurs, vous choisirez toujours 128 couleurs, le maximum disponible dans le programme, alors vous pouvez changer la ligne "render_colors=WORD (RequestList(1, 4, colorTot, 0, 0, 250, 250, myscreen), 1)" par "render_colors=128". ■

Conclusion

C'est un excellent utilitaire, mais pas vraiment au point dans toutes ses options. Il est facile en fait de se faire un script soi-même si le trajet est rectiligne, si on le veut par contre plus complexe comme ici, pour le gérer à l'aide d'un spline, surtout avec le module SetEase qui permet de faire un départ ou une arrivée lents ou brusques, c'est plus ardu à réaliser et on est bien content d'avoir panCanvas. Je trouve qu'on ne devrait pas payer grandchose pour l'avoir, je ne sais pas combien il vaut, mais puisqu'il y a un fichier-clé, il n'est pas gratuit.

Il fonctionne très bien si on arrive à le trifouiller et en n'utilisant pas le field rendering et si comme l'indique l'auteur, les mouvements ne sont pas trop lents auquel cas, bien sûr, l'image risque de sauter (il vaut mieux 5 pixels minimum de différence entre deux positions).

Dernière chose : Ola a également réalisé padCanvas qui permet d'augmenter les bords d'une image, très pratique.



Main

avril 1998

TVA suisse incluse, frais de port à rajouter
demandez-nous une liste complète ou une offre

AMIGA - MAC - PC

Systèmes de Montage VIDEO numérique

- ❑ **DRACO Cube 68060** 16 Mb RAM, carte graphique 4 Mb, logiciels **5250 Fs/21000 FF**
- ❑ **Dracomotion , module** entrée/sortie composite/SVHS pour draco **2600 FS/10000 FF**
- ❑ **Module DV digital pour** DRACO/Casablanca entrée/sortie mini DV **2500 FS/10000 FF**

- ❑ **CASABLANCA 68040** 16 Mb RAM, disque dur 6.5 gigas logiciels **4200 FS/16800 FF**
- ❑ **CASABLANCA DV040** 16 Mb RAM, disque dur 9.3 gigas logiciels **7250 FS/29500 FF**
- ❑ **CASABLANCA accéléré** 68060, 16 Mb RAM, disque dur 6.5 gigas logiciels **5200 FS/20800 FF**

Disques durs

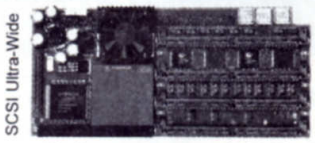
- ❑ **4.5 gigas** Ultra-wide **590 FS/2400 FF**
- ❑ **9.2 gigas** Ultra-scsi **1190 FS/4800 FF**
- ❑ **6.5 gigas** Ultra-DMA **590 FS/2400 FF**
- ❑ **8.5 gigas** Ultra-DMA **650 FS/2690 FF**

Mémoire RAM

- ❑ **16Mb** EDO 60 ns 72 pins **65 FS/250 FF**

- ❑ **32Mb** EDO 60 ns 72 pins **120 FS/490 FF**
- ❑ **4Mb 60 ns pour** *A4000* **59 FS/240 FF**

Produits Phase5



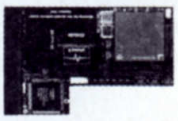
- ❑ **Cyberstorm PPC 230** MHZ/040-25 **1590 FS3490 FF**
- ❑ **Cyberstorm MK3-68060** 16 Mb RAM **1290 FS/5390 FF**

Cartes graphiques

- ❑ **Cybervision64-3d 4Mb** *A2-3-4000* **369 FS/1540 FF**
- ❑ **Scandoubler pour Cyb 64-3d 160 FS/650 FF**
- ❑ **Picasso4-4Mb, flikker-fixer 690 FS/2890 FF**

CD ROM

- ❑ **24x 129 FS/540 FF**
- ❑ **32x 160 FS/670 FF**
- ❑ **SCSI24x 230 FS/980 FF**



- ❑ **Blizzard 603e+040-25 160MHZ** **650FS / 2740 FF**
- ❑ **Blizzard 603e+040-25 250 MHZ** avec contrôleur SCSI2 **1090 FS/4580 FF**
- ❑ **Blizzard 2604+040-25 180 MHZ** avec contrôleur SCSI Ultra-Wide pour *A2000* **1490 FS/5990 FF**
- ❑ **SCSI2 pour blizzard** 1230/ 40/60 **129 FS/540 FF**

COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux Email:news@applimatic.com
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

TORNADO 3D

Version 1.5

Un pseudo-test. Pourquoi ? Parce que la version 1.5 est sortie, que je l'ai eue en betatest de compatibilité DraCo, mais que je ne l'ai pas vraiment testée en création comme j'aurais pu le faire pour un autre logiciel de 3D.

Je dois avouer que même si j'ai dit il y a quelques mois que c'était un logiciel intéressant, et je le maintiens, car il a beaucoup de possibilités absentes des autres logiciels de 3D sur Amiga, j'ai beaucoup de mal à m'habituer à travailler avec, je ne le trouve personnellement pas pratique en modélisation et en 68060, je le trouve lent en rendu, avec une qualité médiocre qui ne s'arrange qu'au prix d'un rendu plus long. Alors, j'espère que des utilisateurs me contrediront, il y a une grande richesse potentielle dans ce programme, mais j'ai une incompatibilité avec, on ne peut pas aimer tout le monde.

Je tiens malgré tout par honnêteté vis-à-vis de vous lecteurs, et de Massimiliano Marras, le sympathique programmeur de Tornado, de vous parler de cette dernière version 1.5.

Le manuel

D'abord et avant tout, le manuel de la version 1.0 était une catastrophe. Cela s'est un peu arrangé, le papier est de meilleure qualité. Il est plus clair, mieux titré et indexé. La table des matières est moins laconique. Mais il y a encore beaucoup à faire, notamment dans les illustrations (absentes sauf au début) et les exemples. Et puis la spirale est mal montée ce qui fait que les dernières pages s'abîment si elles ne se font pas la jacquette. Le nombre de pages est passé de 216 à 196.

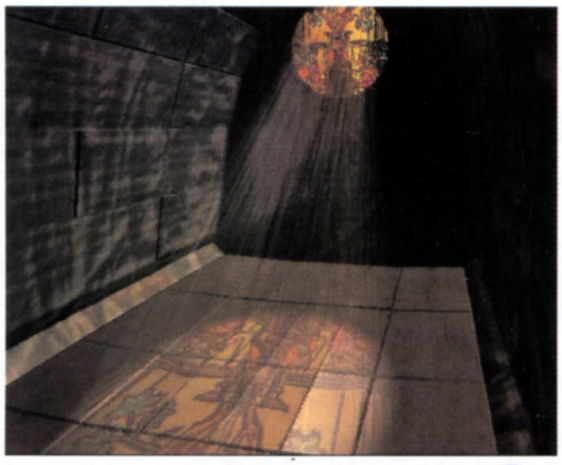


Fig.1

Project menu

Un item "recent' est apparu, ce qui est bien pratique pour recharger les derniers fichiers sauvegardés. La philosophie de sauvegarde s'est améliorée, tout dans la scène est dorénavant sauvegardé et rechargé sans problème. Le processeur graphique Virge est reconnu. Des conseils au démarrage sont livrés au hasard, un bon point pour apprendre un logiciel.

Objectif menu

Des chemins nouveaux sont apparus, Square Path, Round Path, Star Path, Bulge Path, 8-gon Path. Nurbs Sculptor s'appelle dorénavant Nurbs Tube, plus logique puisque c'est un tube. Une cage de déformation, invisible au rendu, permet de changer de forme un ensemble d'objets placés à l'intérieur; en fait dans le menu elle s'appelle différemment : Lattice. Dommage qu'elle ne soit pas paramétrable. Dans le panneau de particules, deux gadgets ont été rajoutés, Blobby (qui permet de changer les particules en metaballs, pour faire des effets de lave, fumée, ruissellement, gelée, etc...) et Fade qui les rend transparentes avec le temps.

En importation, les choses ont évolué puisqu'au DXF, se sont ajoutés Imagine avec restrictions sur les polygones double-face et Lightwave avec restrictions sur les objets "troués".

Edit menu

Un item a disparu, "Mode/Objects" et les raccourcis-clavier ont changé.

Modify menu

Make Quads a disparu. Skin est apparu, qui permet de construire une surface à partir de sections.

Animation menu

Le Pose Manager a fait une splendide apparition, il est destiné à mettre de l'ordre entre des positions d'objets un peu comme des key frames, et même à calculer des positions intermédiaires par interpolation et extrapolation. Il y a des poses par liens, par morphing et par propriétés.

Panel menu

Dans le "World Panel", un effet "Glow", c'est à dire une aura lumineuse, a été rajoutée.

Dans le "Materials Panel", le gadget Map/View a été étendu à Map/View/Trace, puisque Tornado peut à présent gérer le ray-tracing. Rounded a été rebaptisé Smooth. Un gadget "Glows" permet à l'objet ainsi texturé d'apparaître entouré d'un halo lumineux contrôlé dans le World Panel. Environment s'appelle maintenant Ambient et Smootheness, Polish. "Displacement" a fait une entrée remarquée, le Displacement mapping est fort utile puisqu'il permet de modifier la géométrie d'une surface, le gris étant inactif, le noir en enfonçant la surface, le blanc en la ressortant. Local/World s'appelle dorénavant "Mix", Bump a disparu.

Dans le "Lights Panel", Red Ring et Noisy Streaks rendent le lensflare plus réaliste.

Dans le "Render Panel", Adaptive a disparu, mais Field Rendering et Raytracing ont fait leur apparition. Bizarre, puisque Massimiliano m'a déclaré être un ennemi du ray-tracing, il a dû se faire forcer la main. Un gadget "Save Alpha" permet d'utiliser le masque Alpha dans des programmes extérieurs, ce qui est bien pratique. Dans le Darkroom panel, Broadcast encoding normalise les couleurs aux normes vidéo en tronçonnant les couleurs trop lumineuses, trop sombres ou trop rouges.

"Autres Panels" s'est vu adjoindre "Joint", "Hinge" et "Hiding Points, centroid operation".

Essais

J'ai bien sûr tout de même fait des essais. Voici une comparaison des temps de rendu sur 68060 pour l'image de la Fig.1 en 640 x 480.

Prev : 39 secondes. Low : 135 s. Standard : 662 s. High : 1486 s. Super : 2878 s. Extreme : 12110 s. A mon avis, la qualité commence à être acceptable à High.

Petite tricherie : le projet de démo "Cathedral", si on le rend, donne le résultat de la Fig.1. Magnifique effet de lumière volumétrique. Cependant, si on change l'angle de vue, la réalité n'est pas si idyllique (Fig.2)

Fig. 2

Conclusion

Le logiciel progresse, il a de nombreux atouts, il n'en a pas gagné énormément avec cette version. Je ne répète pas mes griefs du début, je laisse à chacun le soin de juger s'il est fait pour ce programme.

TDB 98 L'anthologie techno

Voici un peu plus de dix ans, un club de Detroit accouchait sans le savoir d'un mouvement qui allait rapidement provoquer une révolution dans la musique: la techno était née. Son credo: la tolérance. Son caractère: universel. Comme une tour de Babel, ce courant musical a donné naissance à une jungle de styles. Perdu, le novice a besoin dun guide. Mais voilà TDB 98, un CD signé Christian Dezert...

Demandez à Christian Dezert la différence entre Goa et Trip-hop et il vous répondra ceci: la Goa, c'est de la transe aux sons psychédéliques, beaucoup plus torturés et plus colorés que ceux de la Trip. La Goa peut être très noire, voire dure, mais intégre beaucoup plus de blips et de zigouigouis.

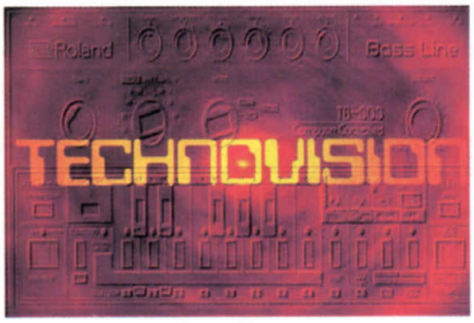
Rassurez-vous, son CD est beaucoup plus pédagogue. Christian Dezert, un nom qui vous évoque peut-être un récent article consacré à la techno (cf. ANews numéro 105). Sa passion depuis huit ans tient en six lettres. Nul doute que c'est avec plaisir qu'il a concocté TDB 98.

Back to the roots

House, acid-jazz, trip-hop, goa. La vocation de TDB 98 par-dessus tout : vous guider au travers de la jungle de branches musicales plus ou moins exotiques qui constitue la planète techno. Pari tenu, puisqu'au travers d'une sélection d'articles aux sources des plus diverses - du magazine d'actualités musicales aux circulaires du *Journal Officiel*, en passant par le fanzine électronique - TDB 98 retrace toute l'histoire d'un mouvement. Un travail de longue haleine, puisque le plus fastidieux n'était non pas de collecter coupures de presse et flyers, mais de demander aux auteurs l'autorisation de les publier. Véritable petit dossier de presse, le lecteur est témoin du phénomène tout en ayant un regard sur le long terme. Mais le volet didactique de ce trésor ne s'arrête pas là.

Un ".mod" vaut mieux qu'un long discours

Pour vous expliquer toutes les nuances qui permettent à l'allumé de techno de distinguer la Goa de la transe ou de l'acid-jazz, Christian Dezert a eu recours à une demi-douzaine de modules musicaux. Justement des modules musicaux, ce trésor en rentre par dizaines. Classés par genre, les modules que Christian Dezert vous a sélectionnés sont de très bonne facture.



Musique pour tous

La techno revendiquant son caractère universel, quoi de plus normal donc que ce CD ait été conçu pour être exploité sur toutes les plates-formes : de l'Amiga au PC en passant par le Mac et les systèmes Unix et OS/2, sans oublier l'Atari. L'utilisation de lHTML y est pour quelque chose. Seule condition pour s'abreuver du savoir et des sons technoïdes, la possession d'un navigateur capable d'afficher les frames. Après, tout coule de source. Le .mod de Sonix n'a pas pris une ride et se trouve à portée de l'oreille. Un clic suffit. Avec le nombre écrasant de fichiers ".mod", posseseurs de PC et de Mac ne sont pas en reste. Christian Dezert a en effet intégré le tout récent plug-in Netscape pour fichiers ".mod", développé par l'auteur de PlayerPro. Deux bases de données HTML s'offrent alors à vous: l'une à caractère informatif et qui répond au nom de Technovision, l'autre constituant présentant près dune dizaine de sites web très perso.

Des heures de fouilles en perspective donc, pour un CD très musical. Les projets de Christian Dezert à court terme : nourrir une fois par an vos oreilles du meilleur de la beat techno. Si vous êtes de ces adeptes, allez-y les yeux fermés. Pour sûr vos oreilles en redemanderont.

Laurent Geslin

CD TECHNODATABASE 98
Editeur NoName, Arbas (31) contact@noname.fr
Prix 220F

TURTLE BAY DIRECT

7, rue du champ Rousseau 03320 LE VEURDRE
Tel: 04-70-66-44-25 _ Fax: 04-70-66-42-20

Boîte de 10 disquettes dble densité*
10 FrsTTC
La boîte
8 FrsTTC à partir de 10 boîtes

Lecteur CD-ROM externe x24*
810 FrsTTC

Nous vous proposons également d' autres produits en quantité limité à prix sacrifiés. Demandez notre catalogue !!!
* Nous contacter pour les frais de port.

DRAW STUDIO 2.0

A acheter les yeux fermés

Nous en étions resté, lors du test de la version 1 (N° 100 page 32), à un éloge du fantastique logiciel de dessin vectoriel. Je ne lui faisais qu'un seul reproche, mais de taille, il ne pouvait pas imprimer correctement ni rapidement les superbes résultats obtenus sur l'écran. Voici la version 2. Apporte-t-elle les corrections requises ?

Sans TurboPrint — Avec TurboPrint

LES NOUVEAUTES

D'abord, je dois dire que je suis très étonné. De tous les tests dans lesjournaux étrangers faits sur ce logiciel, personne ne s'est aperçu de cette faille, car vraisemblablement, personne n'a poussé le test jusqu'à l'impression. Ou alors, personne n'a voulu en parler ce qui remettrait en cause l'objectivité et la partialité des tests (allemands en particulier).

Il n'empêche que l'éditeur du logiciel, LH Publishing, doit avoir eu des échos de clients mécontents, car la principale innovation de cette version 2, ce n'est pas la correction des routines, mais l'envoi direct de l'impression à TurboPrint, s'il est installé, bien sûr.

Ça, c'était la première. En fait, il n'y en a que deux, c'est pourquoi ceci est un "mini-test". La seconde est la possibilité d'ouvrir son écran en 16 ou en 24 bits véritables sous CybergraphX. La version 1 permettait déjà d'ouvrir un écran 16 ou 24 bits, mais seules 256 couleurs étaient affichées. Dorénavant, c'est du vrai. Je ne m'étendrai pas sur ce point, tout positif qu'il soit.

NOUVEAU TEST D'IMPRESSION

D'abord, j'ai voulu voir si la routine interne d'impression avait été changée.

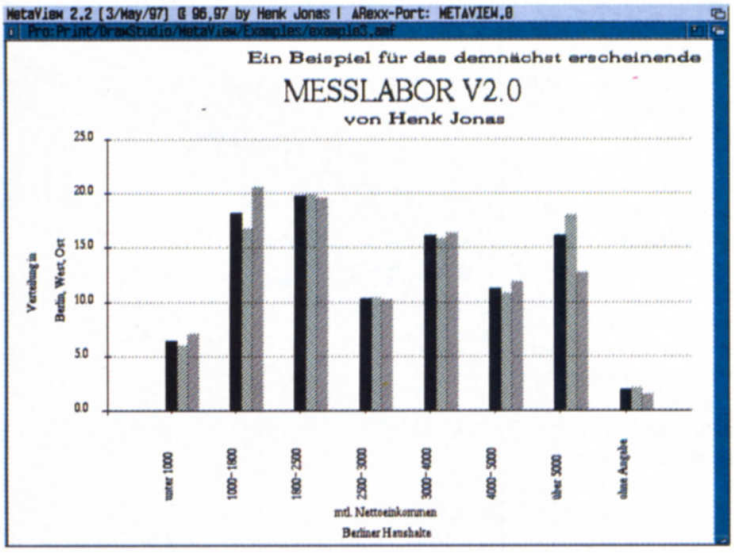
Puisque la dernière fois, j'avais pris sous mon bonnet d'essayer l'impression avec TurboPrint, la seule différence maintenant est que cette procédure est directement intégrée et il n'est plus besoin de sauvegarder en bitmap et de le recharger dans TurboPrint. Est-ce bien géré, est-ce plus rapide ?

J'ai tout de même été surpris par le temps mis sans TurboPrint. Plus question des deux heures et demie de la version 1. Le temps est plus comparable à celui avec TurboPrint, même s'il est de 30 % plus long environ, mais ceci doit varier en fonction de la complexité des objets. Cependant, il y a toujours des erreurs d'impression.

On voit sur le scan comparé des impressions, que tout est mieux géré avec TurboPrint. La gestion des 16 millions de couleurs, le lissage, le respect des couleurs, la mise en page. Ceci n'est pas forcément toujours vrai.

Ainsi, dans mon cas, avec mon Epson Stylus Color (qui commence à dater mais donne toujours d'excel lents résultats), ce que je viens de dire n'est vrai qu'en mode 720 x 720 ppp. En mode 360 x 360, les couleurs sont plus fidèles sans TurboPrint. Avec, les couleurs sont trop pâles et les violets sont roses.

Encore une chose: la prise en compte par TurboPrint ne se fait qu'à partir de la version 5.0. Il ne faut pas lancer les TurboPrefs, mais le Graphic Publisher. De toutes façons, pour s'en assurer, en choisissant le menu Print dans DrawStudio, on reconnaît les modes différents de TurboPrint. Par exemple, pour ma Stylus Color, le mode 3 avec le pilote normal correspond à 360 ppp, avec TurboPrint, c'est 720.



QUOI D'AUTRE ?

La version 2 offre deux utilitaires. MetaView en shareware et XTrace en version démo.

MetaView est un visualiseur convertisseur qui charge les formats AMF, WMF, CLP, DR2D, WPG, DXF, FIG, CDR et sauvegarde en AMF, AMF + PIC, ILBM, EPS, GEM, CGM, DR2D, HPGL, WW, AI, JMF, WMF.

XTrace est un convertisseur bitmap-vecteur, mais pas que cela, c'est un programme très complexe et très riche (voir test dans le N° 110 par Franck Anière).

CONCLUSION

Draw Studio reste évidemment LE logiciel de dessin vectoriel sur Amiga, la gestion directe de l'impression par TurboPrint est bienvenue. Ce n'était peut-être pas une raison pour faire une mise à jour majeure, mais elle ne coûte que 10 livres, une centaine de francs.

Que vous ayez TurboPrint ou non, il n'est pas vraiment nécessaire d'acheter l'update. Si vous n'avez pas encore Draw Studio, achetez-le les yeux fermés, et tant qu'à faire, en version 2.

DrawStudio 2.0
Distributeur en France: ADFI Application
Prix: Disquette 790F, cédérom 980F

On va vous en mettre plein les Jeux !

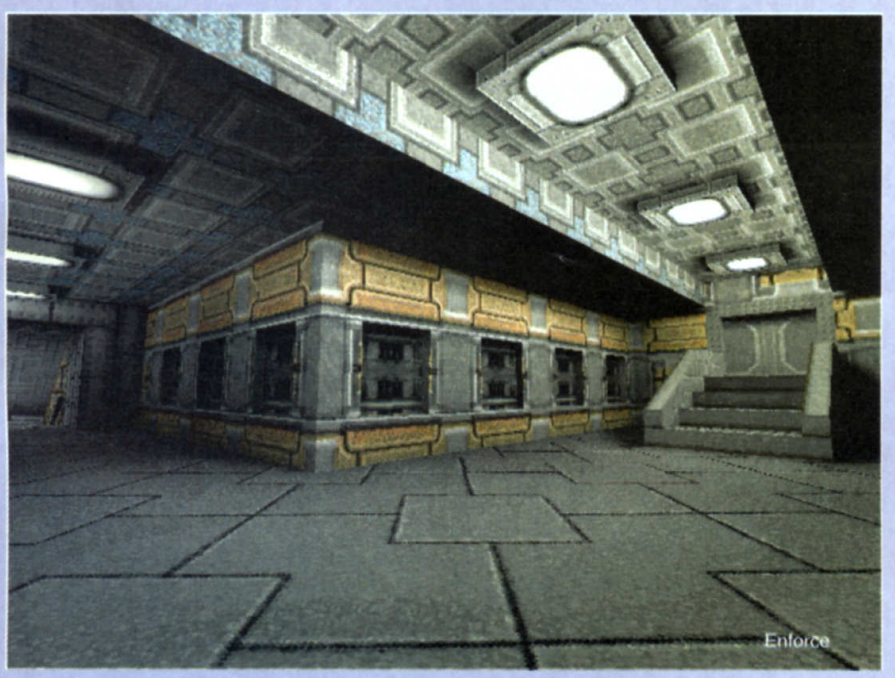
Le mois de Juin s'annonce chaud, et les jeux Amiga n'y sont pas étrangers. Alors que ClickBoom se lance dans l'édition, d'autres abandonnent le PowerPC pour des raisons obscures. Le plus important c'est le World Of Amiga où les jeux Amiga font leur grand retour.

Enforce

Passage Enforce

La saga des jeux 3D sur Amiga n'est pas finie, et c'est tant mieux. Alors que tout le monde focalise sur la sortie de Quake, sans cesse retardée (cf plus bas), voilà donc qu'apparaît Enforce, justement un clone de Quake. Enforce est un jeu de rôle 3D, pas un shoot'em up. Le scénario sera non linéaire et chaque niveau comportera plusieurs tâches à accomplir, dans l'ordre qu'il vous plaira. Mieux, les capacités de votre personnage s'amélioreront au fur et à mesure de votre progression, il faudra économiser pour acquérir de nouvelles armes et les munitions ne traîneront pas bêtement par terre. Le projet est tchèque (le groupe s'appelle Insanity) et une page web lui est dédiée sur //unix.intentia.cz/~insanity. On y apprend notamment que le jeu sera également fait pour PC : nul n'est parfait et il faut bien vivre... Une démo jouable était imminente (elle devrait être sortie au moment où vous lisez ces lignes). Du côté de la technique c'est du mapping, du light-source (nombre de sources illimité), textures transparentes, ciel sur 2 plans, moteur orienté polygones (ennemis surtout) et les auteurs annoncent que certains effets seront jusqu'à 3 fois plus rapides que Quake !

Bien entendu, il faudra une Rolls : 68040/40 AGA 8 Mo au minimum, 060 carte GFX et 16 Mo recommandés. La FPU est obligatoire. Deux résolutions seront disponibles : 320 x 240 et 640 x 480. Dans ce dernier mode, le support Virge (présent sur la CV64 3D) sera implémenté pour des gains de vitesse jugés impressionnants. Une version PowerPC pourrait voir le jour mais pas pour le moment (snif). Le jeu est encore loin d'être fini, la partie technique n'est pas la plus importante, c'est surtout la jouabilité et le scénario qui occupent les auteurs.


Enforce

Une possible date de sortie serait dans six mois, mais cela peut changer en cours de route. On peut donc prendre notre mal en patience. En attendant, jetez un coup d'oeil sur les magnifiques screenshots déjà présentés, c'est de toute beauté. Voilà, les deux du fond sont rassurés ?

Beuâârr

Souvenez vous. Le mois dernier je vous annonçais qu'on était sans nouvelle de Diversia, un clone de Command&Ramène-le-Pain. Pourtant, ce jeu de stratégie temps réel s'annonçait magnifique et après l'avoir vu tourner à Cologne, j'attendais impatiemment une sortie prochaine. C'est alors qu'un soir, je fis un tour sur le site de ClickBoom. Au lieu du Web, particulièrement bien designé de l'éditeur Canadien, je me retrouve face à ce qui pourrait bien être une annonce sobre : du texte blanc sur noir. Bingo, c'est bien une annonce : celle de la fermeture de ClickBoom !

Me passant la corde au cou, je décide quand même d'en savoir un peu plus en clickant sur les liens proposés : "Nous arrêtons le jeu sur Amiga car c'est une période difficile, vous allez nous manquer, peut-être qu'on reviendra en des temps meilleurs si assez d'entre nous survivent..." Hein ? Ils fument chez ClickBoom ou quoi ?

Puis une page m'avertit brutalement que c'est la ... GUERRE ! Et le logo de Napalm : the Crismon Crisis apparaît. La bonne blague de ClickBoom : un poisson d'Avril en retard, mais ça avait l'air tellement vrai que le taux d'adrénaline l'a senti passer. Donc Diversia nous re-

vient, et de façon certaine cette fois, sous le nom de Napalm. Le style sera très proche de Dune II et autres Command&Conquer, et le scénario devrait être en gros la lutte des humains contre les robots mais peu de détails ont transpiré à ce sujet. On commencera à s'amuser avec un 030 en 320 x 200 AGA. Les cartes graphiques seront supportées sans problèmes (à Cologne d'ailleurs la démo était en 640 x 480 : magnifique !). Il n'y a pour l'instant que quelques images du jeu mais elles sont superbes. Forgotten Forever (qui n'en finit pas d'être paufiné) a du souci à se faire... Quake est enfin disponible ! La sortie initialement prévue au 1er Février a été sans cesse retardée pour diverses raisons. Au moment où vous lisez ces lignes, Quake doit vous attendre bien au frais chez votre revendeur. Néanmoins, il y a une petite polémique quant à la version PPC de Quake par ClickBoom. Et on ne connaît toujours pas la date de sortie de Napalm.

Mini interview avec ClickBoom pour en savoir plus!

ANews : Quand pourrons-nous voir une démo jouable de Napalm ?

ClickBoom : Avant que le jeu ne sorte, mais nous ne savons pas encore exactement quand, pour le moment *(NDBen : ah bin voilà, on est plus avancé maintenant...)*

ANews : Une version PPC de Napalm est-elle prévue ?

CB : Non, pas pour le moment.

ANews : Pourquoi Quake a-t-il été aussi retardé ? Vous avez rajouté le support PPC ?

CB : Nous attendions l'approbation d'ID Software et ça a pris du temps. Cela n'a rien à voir avec la qualité du jeu, mais avec le fait qu'ils étaient très occupés avec Quake 2 sur Pc. Non, il n'y aura pas de version PPC sur le CD.

C'est dommage que ClickBoom ne se soit pas attelé à la version PPC de Quake. Leur priorité essentielle désormais est de convertir Quake World sur Amiga. Il faut savoir en effet que Quake est plus un moteur de jeu 3D qu'un jeu en lui même, on s'en aperçoit vite en activant le mode console de Quake (appuyez sur la ~ dans Quake PLayer 095). Une fenêtre d'un genre CLI apparaît et il est possible de rentrer des commandes, comme sur un OS ! Avec Quake World, ClickBoom espère ainsi nous apporter facilement les autres jeux 3D développés avec le moteur de Quake. A quand un jeu de Rallye 3D ?

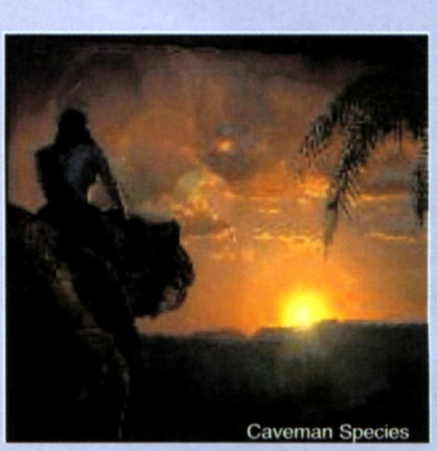
Pour les fanatiques du PowerPC, sachez qu'une version PPC de Quake existe, mais elle est pirate! Il semble que ce soit la même équipe qui avait déjà réalisé CoolQuake qui a remis le couvert! Olivier Staquet vous en parlait le mois dernier dans le test de la Blizzard PPC. Le code source en C a tout simplement été recompilé pour Amiga PPC sans aucune optimisation, et ça tourne vite! On en reparle dès que j'aurai reçu mon 603 à 200 Mhz...

Gloom 3 pourvu qu'ils ne fassent pas le 4 !

Une nouvelle démo de ***Gloom 3*** est arrivée sur Aminet/game/demo. Un conseil : ne la téléchargez pas ! Le jeu n'a pas bougé d'un octet dans son principe mais les graphismes sont immondes et pire, le jeu a ralenti depuis le numéro 2 (soit Gloom Deluxe)! De plus, face aux jeux 3D récents sur Amiga il commence à faire pâle figure. Alors certes, il y a le mode deux joueurs sur le même écran, certes c'est tout configurable, mais, franchement, ça a vieilli et je le répète, c'est beaucoup moins joli. Ah oui, les sons aussi sont pourris. Poubelle.

Sois pas cave, man !

On en apprend un peu plus sur ***Caveman Species***, un jeu à la Warcarft mais à l'époque du silex et des parties de tennis au gourdin. C'est Vulcan qui signe le


Caveman Species

jeu auprès de Black Flag, une équipe portuguaise. Le jeu sortira à la fois sur CD Amiga et PC, ce qui s'inscrit bien dans la nouvelle politique de Vulcan. Le jeu prend place il y a 30 millions

d'années sur une planète (la nôtre ?) avec 3 continents et plus de 90 terrains de jeu. Il faudra soit détruire la tribu d'en face, soit parvenir à un meilleur stade "technologique" dirons-nous, ou découvrir des cités et tribus perdues pour acquérir leur savoir. Il y aura des sorciers pour lancer une épidémie de peste chez le voisin, des Dieux à invoquer pour s'assurer la victoire facilement, et même des oeufs de T-Rex pour les élever, les dresser et partir au combat en les chevauchant ! Du côté de la technique, il faudra un Amiga AGA/CGFX/Picasso 020 au minimum, 4 Mo de FAST et un CDx2. Il y aura des centaines

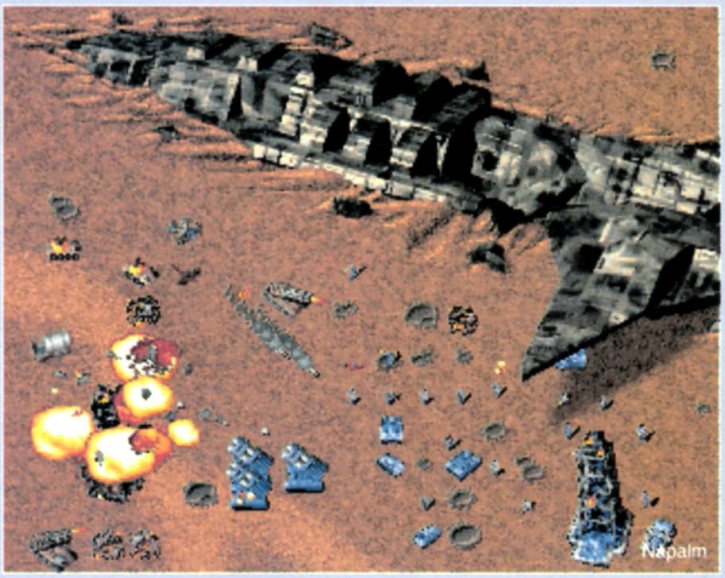
Caveman Species

d'animations de personnages, des sons digitalisés, de la musique CD 16 Bits et 300 Mo d'animation 3D. Le jeu par modem est prévu jusqu'à 4 joueurs. Malheureusement, aucune date de sortie n'est annoncée. Commencez quand même à affuter vos gourdins.

Pas de PowerPC pour Deimos Design

Dans le numéro de Décembre dernier, je vous parlais de Maim&Mangle et Explorer 2260, deux jeux PowerPC en préparation chez Deimos Design/World Foundry. Et bien, récemment, Deimos Design a annoncé qu'ils abandonnaient tout projet PowerPC. Vlan ! Du coup, ils claquent aussi la porte de World Foundry et décident de continuer en solo... Heureusement, seul Maim&Mangle est "touché" : ce jeu de stratégie 3D temps réel sera donc revu à la baisse côté technique et nécessitera un 060. Exit la version PPC. Explorer 2260 (un Elite/Wing Commander 3D temps réel), quant à lui, reste chez World Foundry et sera développé pour PowerPC : cette société s'est en effet associée à Vulcan dont la politique est désormais résolument tournée vers le PowerPC.

Pour expliquer ce revirement, Deimos Design a plusieurs arguments. Le premier concerne le prix des cartes PPC de Phase 5 : Deimos les juge trop chères, pour le même prix "on peut se payer un système Pentium II", je cite. Ensuite, ils pensent que le PowerUP n'est qu'un projet à court terme et que rien ne permet de penser qu'un OS natif PPC verra le jour sur Amiga. Pour eux, le PowerUP "ne guérit pas la maladiemais prolonge la souffrance". De plus, Deimos Design attaque directement Phase 5 et les accuse de vouloir rester propriétaire du software PowerPC. Le fait que le système PowerUP ait été mis sur flash-ROM dans les Blizzard PPC, a dégoûté les programeurs de Deimos. Ces derniers avaient décidé d'utiliser le WarpOS de Haage&Partner. Certes, WarpOS a trouvé un moyen de court-circuiter la flash-Rom de Phase 5, mais à chaque mise à jour de Phase 5, H&Partners devront retrouver une astuce pour passer outre. Ceci compromet l'avenir des produits WarpUP, les rendant ainsi incapables de se lancer le temps qu'un patch WarpUP intervienne. Deimos avait alors songé à utiliser le système de Phase 5 à contrecoeur. Mais ils affirment s'être rendu compte d'une vérité : Phase 5 ne cherche aucunement à faire progresser l'Amiga, ils s'en servent uniquement comme plate-forme expérimentale afin de créer leur OS PPC natif, notamment pour le Aox. Constatant ceci, Deimos Design n'a pas voulu cautionner ce qui leur apparaissait être une offense à leur éthique. Conséquence : adios le PPC et même s'ils gardent un contact amical avec World Foundry, leurs relations professionnelles sont terminées. Je vous laisse seul juge des arguments de Deimos Design concernant PowerUP. Toutefois, il faut considérer que Phase 5 a acheté une licence Amiga pour être justement compatible AmigaOS notamment avec le Preox. De plus, le véritable patron de l'Amiga et donc celui qui décide du futur c'est Gateway, pas Phase 5. En bref, pour nous les joueurs, c'est un jeu PPC en moins. Il y en aura d'autres...


Napalm

World of Amiga

Quand vous lirez ces lignes, le World of Amiga de Londres aura eu lieu. Cela signifie pas mal de sorties de jeux, donc disponibles chez votre revendeur habituel. Doivent donc (normalement) être dispo : Genetic Species (un Wolf3D de Vulcan), Forgotten Forever (un C&Conquer de Sadeness), Quake (un quoi déjà ? de ClickBoom) et Foundation (le jeu tant attendu de Sadeness). Des démos en première mondiale devraient être montrées également : Daffel Bloodline, un grand jeu d'aventure à la Zelda (Sadeness), Napalm de ClickBoom. On prévoit aussi les premiers pas des jeux de Titan HB : Claws of the Devil (Tomb Raider revisité à la sauce Amiga), Evils Doom et surtout, un jeu qui va faire du bruit, Shadow of the Third Moon 2 PPC.

J'espère pouvoir tester la plupart de ces titres dans le numéro d'été. On parlera également de la sortie de Virtual Karting 2 avec une interview de son auteur, Fabio Bizzetti, qui a rencontré les pires difficultés pour faire éditer son jeu et surtout, être payé correctement. J'espère aussi que ce ne sera pas l'avant-dernière fois que j'aurai le plaisir de prendre la souris pour vous raconter mes bêtises : ABONNEZ VOUS!

Le jeu qui casse des briques

Je vous en parlais il y a quelques temps de cela, Deconstruction s'avère être un des meilleurs, si ce n'est LE meilleur casse-briques jamais vu sur Amiga. Le design et les graphismes sont splendides, c'est déjà pas mal.

Le jeu comporte beaucoup d'originalités comme les trajectoires de balle magnétisées, le morph de la raquette selon les bonus, les capsules qui dévient votre course, etc... Mon préféré est un malus qui vous donne du fil à retordre : la balle rebondit à peine sur votre raquette et ne repart pas pendant quelques instants, prise de tête garantie! Le jeu est livré avec son éditeur de niveaux, ce qui promet des heures de jeux. Un seul tout petit reproche (mais alors minuscule): il n'y a pas de bruitages, seulement de la musique, mais enfin. Le jeu a été réalisé en AMOS et on ne s'en aperçoit pas : graphismes AGA, de nombreux sprites à l'écran, effets spéciaux de partout, bref du bon boulot, d'autant plus que l'équipe de Brain Lego est très active et qu'elle cherche de nouveaux coders et musiciens pour de futurs projets. N'hésitez donc pas à les contacter. Des tonnes de niveaux, des tonnes de bonus/malus, des musiques plutôt techno : tout ça pour 150F chez Mess/BrainLego Belloni Laurent 7 Rue de Riquewihm 68200 MULHOUSE. Disque dur obligatoire.

A.D.F.I. Application

04.73.34.34.34

Magasin : 47 avenue de la libération
63000 Clermont-Ferrand

NOUVEAU : A.D.F.I. RÉPARE

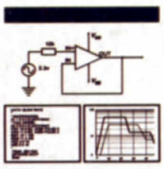
Réparation par un technicien agréé Amiga International de tous vos écrans et ordinateurs Amiga.

ATTENTION : n'envoyez pas de matériel sans un numéro de colisage.

-5% soutien à Amiganews

Abonnez-vous à Amiganews et déduisez 5% sur toute votre commande hors frais de gestion. Offre non cumulable.

Histogrammes et Tableaux



Plans et circuits

Présentation

980 F

drawSTUDIO

DrawStudio vous permet de travailler avec des images matricielles ou vectorielles puis de les exporter en un seul objet. Vous pouvez ajouter des textures, des transparences, des déformations de texte, de l'habillage et bien plus encore. Déduisez **10%** de son prix en le commandant avant le 10 juin.

NOUVELLE VERSION

PageStream 3.3 VF ..... 1690 F
(avec manuel et scripts et aides)

- Drapeaux monde ..... 340 F
- Effet de Gary ..... 290 F
- Extension Border ..... 400 F
- Extension TextFX ..... 490 F
- Filtre Wordworth ..... 230 F
- Filtre IFF DTXT ..... 60 F
- Filtre Propage ..... 60 F
- Filtre JPEG ..... 230 F
- Moteur True type ..... 290 F

1690 F

EXCLUSIVITÉ A.D.F.I.

Disponible aussi en version Mac.

FUSION MAC EMULTATOR

699 F

Émulez le Mac Quadra 900. Minimum Amiga requis Rom 2.0+, 3 MO, disque dur 20 Mo.

AMIGA FOR EVER

490 F

Émulez l'Amiga sur votre P.C. Comprend ROMs et OS 1.0 à 3.0. Livré avec Personal Paint 7.

PLUS DE 750 RÉFÉRENCES EN MAGASIN...

Demandez notre catalogue complet illustré : 25 F

CRÉATIONS A.D.F.I. ET EXCLUSIVITÉ
A.B.E. : réparer et comprendre ..... 470 F
Décollages ..... 290 F
Module La Mer ..... 140 F
Module Coloreliage ..... 125 F
Module L'espace ..... 120 F
Module L'alphabet ..... 140 F

BIEN DÉBUTER SUR...
Worbench 2 : la prise en main de l'A600 ..... 190 F
Worbench 3 : la prise en main de l'A1200 ..... 190 F

COURS DE BASICS...
Annabella GFA : tout sur le GFA ..... 320 F
Jennifer Amos : tout sur Amos ..... 190 F

COURS D'ASSEMBLEUR...
Ophelie ASM : 22 chapitres ..... 390 F
Macros ASM : du basic et du C en ASM ..... 490 F
Hypertexte VF : tout en amigaguide ..... 390 F
Manuel 3 VO ..... 50 F

ENCYCLOPÉDIE A.D.F.I.
T.1 : la base du système, Exec ..... 320 F
T.2 : le Matériel (en 2 livres) Nouveau ..... 320 F

PAGESTREAM...
Manuel VF ..... 550 F
Aides hypertextes VF : tout en amigaguide ..... 390 F
Scripts : des dizaines de scénarios ..... 240 F
Gabarits : des modèles de documents ..... 240 F
Festivité : plein de banques d'image ..... 240 F
Texture : plein de fonds de page ..... 240 F
TypeSmith VF : créez et modifiez les fontes ..... 490 F
Fontes famille Studio : art et publicité ..... 340 F

LANGAGE...
Hisoft Devpac 3.50 VF complet ..... 795 F
StormC (jusqu'à la fin du stock) ..... ~~1890 F~~ 1390 F

SELECTION A.D.F.I.

CÉDÉROM...
Lecteur Cédérom Goldstar 24 x ..... 690 F
Lecteur Cédérom 32 x ..... 890 F
Nappe A600/1200 disque dur 3½+cédérom 140 F
Nappe A600/1200 disque dur 2½+cédérom 170 F
Ensemble de connection CD-A1200 ..... 590 F à 650 F
Asim CDFS : gérer les cédéroms ..... 480 F

INTERNET...
Modem USRobotics Sporter Message Plus ..... 1349 F
Modem Hayes Accura 56 K ..... 1429 F
Adaptateur Modem Amiga (9M 25F) ..... 49 F
Cable Modem P.C. ..... 45 F
Miami : se connecter ..... 339 F
Ibrowse : voyager ..... 250 F
Net Web 2 : Connecter, voyager, lire ..... 595 F
In to the net : tout le nécessaire DP ..... 155 F
GPFax : la télécopie ..... 495 F
Net News Off line 1 : les newsgroups ..... 39 F

SON...
Haut-parleur pour Amiga, non amplifié ..... 160 F
Haut-parleur pour Amiga, avec amplificateur 390

ACCÉLÉRATION...
Carte Accélératrice Blizzard 1260 ..... 3240 F
Contrôleur Fast SCSI 2 pour Blizzard ..... 530 F
Blizzard 603e PowerPC 160 Mhz 68040 ..... 2480 F
Blizzard 603e PowerPC 200 Mhz 68040 ..... 2980 F
Blizzard 603e PowerPC 240 Mhz 68040 ..... 3580 F
Blizzard 603e+ PowerPC 160 Mhz 68040 ..... 2980 F
Blizzard 603e+ PowerPC 200 Mhz 68040 ..... 3480 F
Blizzard 603e+ PowerPC 240 Mhz 68040 ..... 3980 F
Cyberstorm MK III 68060 UW SCSI ..... 4480 F
Cyberstorm 604e à partir de ..... 4290 F
Scandoubler pour Cybervision ..... 540 F

CARTES...
Picasso IV 4 MO ..... 2640 F
Module Concierto IV ..... 1120 F
Module Pablo IV ..... 895 F
Module Paloma IV ..... 1345 F
Pixel 64 avec bus d'extension Atéobus ..... 1990 F

ORDINATEURS...
Amiga A1200 avec Pack Magic® ..... 2489 F
Amiga A1200 DD + Pack Magic® + Scala® ..... 3289 F
Amiga A 1300 en tour ..... 3349 F
Amiga A1400 en tour avec Zorro II ..... 4849 F
Amiga A1500 en tour avec Zorro III ..... 5949 F
Tour Micronic ..... 1179 F
Coque clavier A1200 + adaptateur ..... 359 F
OS 3.1 (ROM+disquettes+Livres) ..... 590 F à 690 F
Lecteur de disquettes à partir de ..... 207 F

SCANNER...
Scanner Epson GT 5500 Parallèle + SCSI ..... 2490 F
Scanquix epson/artec/hp/mustek : scanneriser 540 F

ÉCRANS garantis sur site
Écran SVGA 14"/15" ..... 1490 F/1840 F
Écran SVGA 15" multimédia ..... 2690 F
Adaptateur vidéo Amiga écran SVGA ..... 140 F
Cable son stéréo Amiga écran SVGA ..... 140 F

RÉSEAU...
Sernet = Amiga CD 32 (cédérom+140 F) ..... 249 F
Parnet = Amiga Amiga ..... 165 F
NetWork = Amiga PC ..... 285 F

DISQUES DURS garantis jusqu'à 5 ans
IBM 2½ 2,16 GO ..... 1729 F
IBM 3½ 3,2 GO ..... 1590 F
IBM 3½ 4,2 GO ..... 1729 F
IBM SCSI 2 GO ..... 1729 F

SOURIS...
Souris 2 boutons luxe ..... 129 F
Souris 3 boutons 560 PPP ..... 209 F
Joystick cruiser turbo power ..... 159 F
Joystick competition Pro 5000 ..... 149 F
Joypad competition super Pro CD32 ..... 219 F
Topolino adaptateur souris PC ..... 265 F

IMPRIMANTES...
Stylus color 600 (autres marques disponibles) 1790 F
TurboPrint 6 : émulateur d'impression ..... 449 F
Print studio Pro : cartes de visites, menu ..... 259 F
Pilotes A.D.F.I. : pilotes d'impression ..... 190 F
Spouleur A.D.F.I. : gérer l'impression ..... 190 F

BUREAUTIQUE...
Wordworth VF : cédérom ou disquette ..... 490 F
TurboCalc VF ..... 480 F
Organiser VF ..... 349 F
Personnal Paint 7.1 ..... 240 F
Siamese system nouvelle version ..... 445 F
Ultimate Bliz basic ..... 240 F
Aminet 24 (numéro 25 sous réserve) ..... 89 F
Aminet Set 6 (numéro 7 sous réserve) ..... 199 F

Traitement prioritaire par téléphone = +20 F
Port total sans matériel = 50 F
Port total avec matériel = 80 F
Assurance 0 à 6 000 F = +30 F
Assurance 0 à 10 000 F = +60 F
Paiement différé = gratuit
Paiement en 2 fois = +50 F
Paiement en 3 fois = +100 F

Virement postal = +20 F
Virement bancaire = +20 F
Envoi à l'étranger (en europe) = +15 F
Eurochèque = +15 F
Chèque étranger = +15 F
Annulation acceptée = 120 F
Devis personnalisé = 150 F
Lettre recommandée = +70 F

Préservons nos emplois : nos livraisons se font par transporteurs nationaux sous 24 h.

L'absence de paiement dans les 10 jours à compter de la facturation amène une majoration de 10% indépendamment des intérêts légaux. Toute somme due à l'échéance porte intérêt au taux légal annuel majoré de 50% sans mise en demeure préalable et sans préjudice de tout autre droit que se réserve notre société. Les frais d'ouverture d'un dossier contentieux sont de 120 francs. Cette marchandise reste notre propriété jusqu'à son règlement complet en principal et en intérêts. Le transport et les risques de transport sont à la charge du destinataire. Toutes les commandes sont fermes et définitives. L'acompte pour paiement anticipé est de 0%. En cas de litige seul le tribunal de Clermont Ferrand est compétent. Les prix et produits indiqués peuvent être modifiés sans préavis : téléphonez-nous.
SIREN 392791687 (00016). TVA intracommunautaire/VAT FR61392791687 00016.